平成9年2月21日発行（毎週金曜日発行）第2巻第7号（通巻16号）平成8年12月17日第3種郵便物認可

速すぎ御免!!『FFVII』ウルテク大見参

ファミマガ Weekly

週刊
全機種対応
TVゲーム誌

1997
2/21
290YEN

2/14➡2/20
新作完全ガイド20本

祝 注目ギャル大集合!!
美少女バレンタイン

SS画面初公開
PS連続攻略
ドラゴンナイト4

EVE／エンジェルグラフィティ

アランドラ
女性新キャラ&ストーリー詳細

ブシドーブレード
基本技&3フィールド戦略公開

今週の独占初公開!! アサルトリグス
マンクスTT SS画面初公開
ナムコミュージアム5 バラデューク
重装機兵レイノス2 3面2番機まで
エースコンバット2 プレイレポート

公明正大フェアジャッジメント
今週はコレを買え!

発売1週間後でこんなにイイの!?
連続攻略&ウルテク
ファイナルファンタジーVII

近未来ウォーシミュレーション
しんかいていぐんかん
新海底軍艦
鋼鉄の孤独
'97年3月発売予定
標準価格6,800円(税抜)セガサターン対応ソフト
キャスト
有坂 鋼:関 智一
有坂真鉄:嵯川哲郎
アネット:岩男潤子
アブトゥー:井上喜久子 他
キャラクターデザイン
安彦良和
メカニックデザイン
小林 誠
仮想立体空間で繰り広げられる
兵器たちの熱きバトル!!
謎と魅力に満ちた登場人物が織りなす
壮大な叙事詩!!
有坂 鋼
アネット
有坂真鉄
模型制作:小林 誠
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
ASCII
株式会社アスキー

©1997 ASCII Corp.／アストロビジョン／「海底軍艦」製作委員会
ASCii SOFT
その雄叫びが全てを震わす…
時は近未来へ。20XX年の地球は、突如現れた巨大UFO群の襲撃で崩壊寸前に追い込まれていた。
あらゆる最新兵器を用いても傷一つ与えられぬ敵を前に、人々の未来には死が待つのみだった。
まさにその時、それは現れた。波飛沫を上げ、地を蹴り、荒波を掻い潜ってやって来たその戦艦こそ、
かつて太平洋戦争当時、大日本帝国海軍が総力を挙げて築いた超兵器、海底軍艦ラ號だった…。
人類の未来を救う方舟、ラ號がいま吼える!!
新海底軍艦　全員プレゼント キャンペーン実施中!!
くわしくは、店頭配布中のパンフレットをごらんください。
SEGASATURN
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

SEGASATURN
バイオ ハザード
セガサターン版発売決定!!
BIO HAZARD
バイオ ハザード
セガサターン用ソフト／サバイバルホラー
今春発売予定／予定価格5,800円（税別）
© CAPCOM CO.,LTD. 1996, 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
株式会社カプコン 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX通信 FAX 03-5950-4820 ★最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載：24時間受付★
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946−6659 東京(03)3340−0718 札幌(011)281−8834
仙台(022)214−6040 名古屋(052)571−0493 広島(082)223−3339 松山(0899)34−8786 福岡(092)441−1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック!! http://www.capcom.co.jp/
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
TRY NEXT

CAPCOM

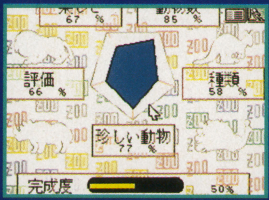
世界一の動物園をつくろう。

シミュレーションズー

SEGASATURN

あの頃、連れていってもらった場所

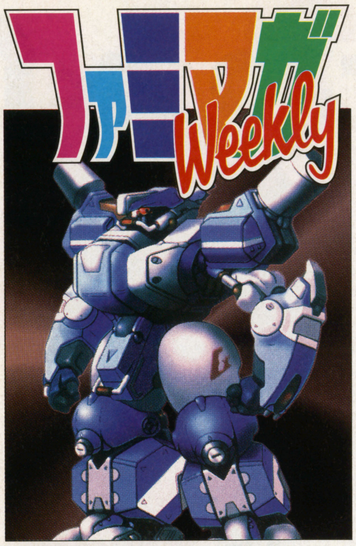
子供の頃、憧れていた動物園。動物園に連れていってもらうのが本当に楽しみだった。
そしてその運営をキミの手に委ねる。キミに任されるのは、廃園寸前の動物園。新しく動物を買ったり、園内を整理したり、
エサのバランスを考えたりやることはいっぱい。園長さんの仕事は大変なのだ！
キミの手で動物園を救い、みんなが憧れるような動物園を作ってほしい！



SOFT BANK
企画: ソフトバンク株式会社　発売: ゲームバンク株式会社
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 TEL.03-5642-8117 / FAX.03-5641-1228

2月7日発売予定
標準価格5,800円（税抜）

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。



1997.2.21

表紙デザイン/片野厚子
イラスト/重装機兵レイノス2
イラスト提供/日本コンピュータシステム（メサイヤ）
©NCS

発売1週間後でこんなにイイの？ 攻略&ウルテク2本立て

ファイナルファンタジーVII PS

連続攻略編 …… 63

超速！ウルテク編 …… 147

注目ゲーム美少女大集合SPECIAL PRESENTS 美少女バレンタイン

78 ドラゴンナイト4 SS
80 攻略・ドラゴンナイト4 PS
82 エンジェルグラフィティ SS
84 アニメフリークFX Vol.4 FX
86 攻略・EVE burst error SS
90 注目美少女追っかけ情報

SCOOP 今週の特報

14 ブシドーブレード PS
20 アランドラ PS
26 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression SS
28 ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 SS
32 エースコンバット2 PS
34 ナムコミュージアムVol.5 PS
36 重装機兵レイノス2 SS
38 Reciproheat 5000 PS
40 GAME-WARE Vol.4 SS
42 優俊～クラッシックロード～ SS
44 全日本GT選手権 MAX Rev. PS
46 FIGHTERS' IMPACT PS
48 Neorude PS
50 RUNABOUT PS
132 サイバーボッツ SS
134 パズルボブル3 SS
136 聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～ PS
138 マンクスTT SS
140 アサルト リグス SS
142 ジ アンソルブド PS SS

TOPICS 今週の話題

8 ガメラEXPO開催
『ラストブロンクス』実写映画化 ほか

ATTACK 今週の攻略

68 天外魔境 第四の黙示録 SS
74 トゥームレイダース PS SS
110 プリンセスメーカー ゆめみる妖精 PS

REGULAR 連載

Weekly Information …… 53
FMW投稿バトルロイヤル …… 57
ときめきHot Line …… 94
電脳立方魔術団 …… 95
SUPER ROBOT A GO!GO! …… 96
バーチャルアイドル共和国 …… 97
パソコン共和国 …… 98
アーケード共和国 …… 100
読者アンケート …… 105
超ウルトラ技（その他最新ゲーム編） …… 150
新作ゲーム発売カレンダー …… 156
次号予告・ゲームインデックス …… 160

●実数値予測つき大規模集計！
10 今週のREAL RANKING
●ユーザーの生の意向がわかる！
106 読者ゲーム評&Research
●デカネタ小ネタなんでもOK
152 週刊新着情報局

今週の新作 6 本

公明正大
今週はコレを買え

フェアジャッジメント 113

来週の新作 19 本

ジャンル別
全機種完全網羅

COMING SOON 118

topics

映画・ゲームソフトの話題満載!!
ファン待望の「ガメラEXPO」

昨年夏に映画の第2弾が公開され、今年の4月にはゲームにも登場する「ガメラ」。そのガメラファンが待ち望むソフト『ガメラ2000』のイベントが行われた。

2大クリエイターの共演が実現した

4月25日にPSで発売される3Dシューティングゲーム『ガメラ2000』。このソフトの登場と、昨年公開された「ガメラ2 レギオ襲来」のLDボックス、ビデオソフトの発売を記念したイベントが行われた。

ガメラファンを対象に開催された今回のイベント、「ガメラEXPO97」には、『ガメラ2000』に出演した俳優2人と、このソフトのディレクター・小田一生氏、そして「ガメラ2」の監督・金子修介氏が参加した。映画とゲームを作り上げたクリエイター2人が顔を合わせたのだ。

イベントはゲームのムービーシーン撮影時のエピソードや、監督同士の対談で大いに盛り上がり、今回が初公開になるドルビーデジタル版、「ガメラ2」も上映された。

⬆ガメラファンからの質問にも答えるなど、話題が尽きなかった

ガメラEXPO97出演ゲスト

映画「ガメラ2」監督 金子修介氏

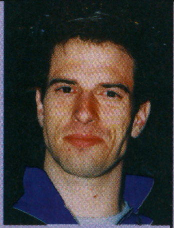
「ガメラ2」以外に、新作「学校の怪談3」の監督も務める。平成版「ガメラ」の生みの親。

『ガメラ2000』ディレクター 小田一生氏

『ガメラ2000』のムービーシーンの監督も手掛ける。金子監督のファンという話も…。

『ガメラ2000』主演 椋木美羽さん

遺伝子学者、椋木リサを演じる新人女優。今回の『ガメラ2000』が初主演になる。



『ガメラ2000』主演 パトリック・ハーランさん

特殊部隊出身のジャックモートンを演じる。日本語がペラペラで、ギャグを飛ばしまくった。

ガメラ 2000

大映／デジタルフロンティア	
PS	4月25日発売予定
	5800円

主人公・椋木リサ、ジャックモートンが駆る戦闘機やエアロバイクを操縦して、迫り来る敵を撃破していく3Dタイプのシューティングゲーム。何者かの手によって奪われた怪獣ギャオスの遺伝子を奪回することが目的だ。

ゲームは面クリアタイプ。主人公たちは、彼らを援護してくれるガメラと協力して、ステージ最後に待ち受ける強力なボスキャラクタを撃ち倒して行く。

⬆随所にムービーが挿入されている

ついに全貌が明らかになった

●フル3DのSTG

各ステージは完全な3Dの世界。敵は360度、全方向から襲い掛かってくる。視点切り替えをうまく使いながら、この強敵たちを撃破していくのだ。

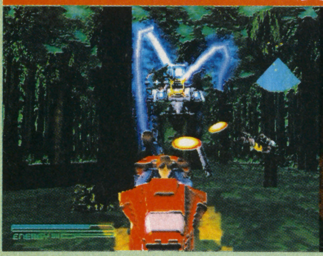
敵の位置は画面右上のレーダーに映し出される。このレーダーを効果的に使いこなせば、ゲームクリアも近くなるぞ。

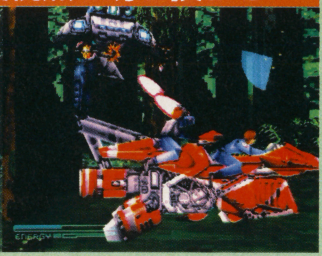
●ガメラはこう戦う

主人公たちはガメラに指令を与え（ボタンを押して）、攻撃させることができる。

ガメラの攻撃方法は2種類。敵をロックオンしてしとめる火炎と、パワーを溜めて縦横無尽に破壊しまくるガメラアタックだ。

L・Rボタンで90度視点が切り換わる





⬆素早く視点を切り替えて、攻撃される前に敵を撃破

⬆敵をロックすることで、強力な炎で攻撃できる

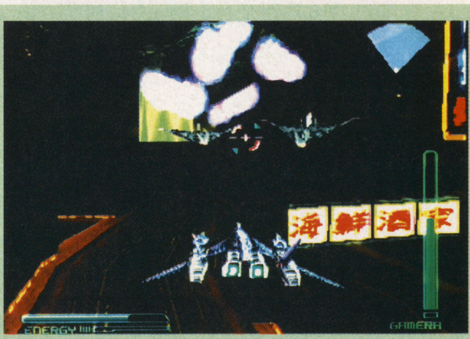
©大映／TYO Productions／Virgin Interractive Entertainment（Japan）／大映NHFN

『ガメラ2000』を金子監督が体験

今回のイベントのメインとなったのが、発売前の『ガメラ2000』の映像を初めて見ることができ、その内容を理解できたこと。ディレクターである小田氏自ら、コントローラを持ってゲームの詳細を説明してくれた。

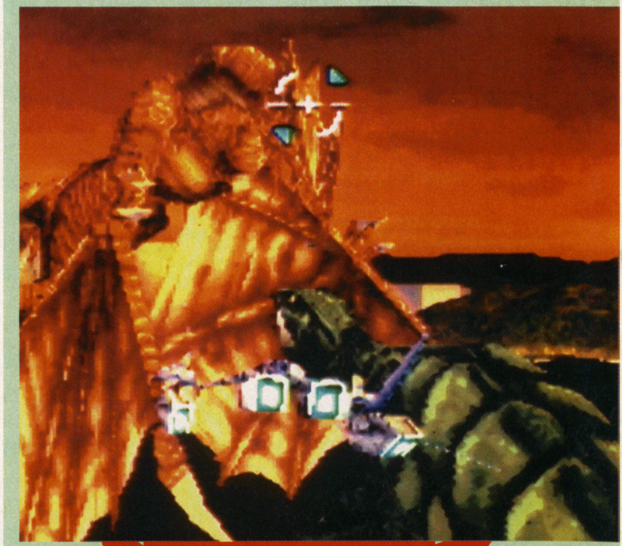
『ガメラ2000』には、1人で遊ぶモード以外に自機とガメラを別々に操るモードがある。このモードで小田氏、金子氏の協力プレイも実現されたのだ。ゲームに不慣れの金子氏であったが、操作に慣れてゆき、最後には興奮した面持ちでガメラを操っていた。

ボスを追いつめるも、あえなく撃墜。もう少し練習が必要？



変化に富んだステージが待ち受ける。これは「NEO香港」ステージ

双頭のギャオスに敢然と立ち向かうガメラたち



ギャオスとの死闘の果てに明日は見えるのか？

Topics あの『ラストブロンクス』が実写ビデオになって6月に登場

昨年に、業務用に登場し、好評を博したセガの格闘ゲーム、『ラストブロンクス／東京番外地』。ファンの熱い声援を受け、この夏にはSS版の発売が予定されているが、それに先駆けて実写によるビデオのリリースが発表された。

今回のこのビデオの制作に当たり、主役8人をオーディションで決定。ゲームコンセプトが「武器による格闘」ということで、ドラマ、CMなど、各方面で活躍している個性的なキャストが集結。

また、スタッフには「バカヤロー3」などを手掛けた鹿島監督をはじめとする実力派が勢揃いしている。

このビデオは6月13日（金）よりレンタルが開始される。

あのキャラクタたちがどのように再現されるか、今から楽しみだ

スピード感あふれるアクションが展開

Topics コンビニ予約の効果が出た『FFⅦ』発売日の行列は？

デジキューブが行うコンビニでのソフト販売。そのメリットの1つは、ビッグタイトル発売日でも「並ばずに買える」というスローガン。この言葉の正しさが判断できる絶好の機会、つまり『FFⅦ』発売日の状況を取材したぞ。

まずはコンビニ。予定通りに午前7時に販売が開始され、特に混雑もなし。だが30日の深夜12時に問い合わせがあったという店もあり、妙な噂も出回ったようだ。

大手量販店を見ると、5500円という群を抜く安さで販売したビックカメラすら、完全予約販売だったために混乱はなかった。

そして東京・秋葉原に代表されるソフト専門店。こちらは当日の午前4時に様子を見に行ったところ、行列どころか人っ子一人いやしない。だが、始発が到着する頃から人が集まりだし、100人以上の行列に。

行列の先頭から「普段からお店に世話になっているから、並びに来たッス」という声が聞こえるように、ハードユーザーにとっては、並ぶことも『FFⅦ』発売イベントの1つらしい。一般的には混乱もなく、平和だったといえよう。

大手量販店はチョイ混み程度

専門店は行列が似合う？

News Flash! ラジオプログラムを飯野賢治がプロデュース

『Dの食卓』、『EO』を手掛けた飯野賢治氏がプロデュースするラジオプログラムが、話題の「見えるラジオ」で放送されている。

この「飯野賢治のラジゾネタ」は、全国各地の街の噂を飯野氏が独自の切り口で紹介していくもの。JFN35局ネット、エンタテインメント・チャンネルで月曜日から木曜日、午後6時から11時まで放送されている。放送期間は3月27日まで、ファンなら見逃せない。

投稿された情報を飯野氏自身がセレクトして紹介するのだ

SOFT SALES——30

ソフト売り上げTOP30 1/20～1/26

1 NEW EVE burst error

SS イマジニア／ADV／1月24日発売／7800円

あまり知られていないが、パソコン版『EVE』のシナリオを担当したのは、あのエルフの『YU-NO』を作った剣乃ゆきひろ氏なのだ。

10万7300本
累計 10万7300本

2 NEW デイトナUSA CIRCUIT EDITION

SS セガ／SPT／1月24日発売／5800円

ファンからの不満が少なからずあった前作であったが、今作はゲーム全般のクオリティアップのみならず、新コースなどプラスアルファを充実。こんどこそファン納得か。

6万8760本
累計 6万8760本

3 NEW プリンセスメーカー ゆめみる妖精

PS SCE／SLG／1月24日発売／5800円

これまではパソコンで最新作発表→コンシューマ移植、という流れであったが、今回はこのプレイステーション版が最新作。もちろん新イベント満載だ。

6万6930本
累計 6万6930本

順位	タイトル	機種	発売元／ジャンル／発売日／価格	本数	累計
4 NEW	ダイナマイト刑事	SS	セガ／ACT／1月24日発売／5800円	5万0790本	5万0790本
5 NEW	峠MAX 最速ドリフトマスター	PS	アトラス／SPT／1月24日発売／5800円	4万4070本	4万4070本
6 4↓	パラッパラッパー	PS	SCE／ACT／12月6日発売／4800円	2万8360本	28万2120本
7 1↓	天外魔境　第四の黙示録	SS	ハドソン／RPG／1月14日発売／6800円	2万6950本	22万2660本
8 NEW	カービィのきらきらきっず	GB	任天堂／PZL／1月25日発売／3000円	2万6910本	2万6910本
9 2↓	ぷよぷよ通　決定盤	PS	コンパイル／PZL／11月15日発売／4800円	2万5900本	36万7780本
10 7↓	ポケットモンスター緑	GB	任天堂／RPG／2月27日発売／3980円	2万5150本	62万6350本

©C's ware・SEGA・Sony Computer Entertainment／GAINAX／NINELIVES

THIS WEEK REAL 今週のリアルランキング RANKING

全国1300店のゲームショップ、1万6000店のコンビニのデータから実売本数を完全推定

注目の『FFⅦ』発売から1週間。もうクリアした人もけっこういる頃だろうか。さて、今週は『FFⅦ』発売直前の週のランキングだ。『FFⅦ』の影に隠れるかと思いきや、新作粒ぞろいのなかなか元気のあるランキングとなっているぞ。「DATA DYNAMITE」ではゲームボーイとPC-FXのTOP5を紹介。

1/20～1/26 全国推定実売本数

REAL RANKING

新作がTOP5独占！車VS刑事VSお姫様の乱戦をセクシー女探偵『EVE』が制す

今週はこれといった大作はなかったものの、各ジャンルにわたって渋いデキの良質ソフトが続出。突出した本数ではないものの、上位5本とも新作と、この時期としては活気のあるランキングとなっている。

混戦の首位争いを制したのは、パソコン18禁ゲームからの移植作『EVE』。お色気だけでなく、推理ものとしてしっかりとしたシナリオも特徴だ。成功する美少女ゲーム共通の特徴だが、この『EVE』も爆発的な売れ行きを見せ、売り切れ店が続出。初回限定の設定資料集もファン心理をくすぐったようだ。同じくシーズウェアの18禁パソコンゲーム『DESIRE』の移植も発表されており、こちらも旋風を巻き起こしそうだ。

とにかく堅実ドライブもの『デイトナ』＆『峠MAX』

今週健闘が目立ったのは2本のドライブもの『デイトナ』と『峠MAX』。ともに発売前はさほど盛り上がらなかったが、それぞれ2位と5位に食い込んでいる。ドライブゲームには全体的にこのような傾向があり、最近ではPSの『F1』、SSの『オーバードライビン』も前評判以上だった。隠れた売れ筋ジャンルなのかも。

『プリメ』安定した作りもインパクト不足が珠に傷？

多くのファンを持つ美少女育成ゲームの元祖『プリメ』の最新作として期待を集めた本作。これまでのシステムを踏襲し、ファンならすんなりと遊べるデキだ。だが、システム自体の古さからか地味な印象を拭えず、売り上げは3位に甘んじた。発表から発売までの期間が長すぎたのもマイナスだったか。

セガらしからぬ？珍妙CMが功を奏したか『ダイナマイト』

とかく「テレビCMがあまり印象に残らない」と言われるセガだが、『ダイナマイト刑事』のCMは久しぶりのヒットだった。いきなり「お～れのぶ～きを、知ってるかい？」と珍妙な歌が流れ、「モップ！はしらどけい！コショウ！」と力のぬける歌詞が続く。5万本の売り上げも、このCMがあってこそ、か？

※ゲーム名の下は、ゲーム機／発売元／ジャンル／発売日／価格の順に並んでいます。なおジャンルは以下の略称で表記しています。ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

SOFT SALES 10

機種別売り上げTOP10 1/20～1/26

PS

1	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	6万6930本
2	峠MAX 最速ドリフトマスター	4万4070本
3	パラッパラッパー	2万8360本
4	ぷよぷよ通 決定盤	2万5900本
5	クラッシュ・バンディクー	2万3840本
6	レイジレーサー	1万8690本
7	ワイルドアームズ	1万8090本
8	新スーパーロボット大戦	1万4020本
9	クロックタワー2	1万3790本
10	ソウルエッジ	1万2930本

1、2位に新作が入り、先週の停滞した雰囲気を払拭してくれた。ただ、3位以下では相変わらず『パラッパ』『クラッシュ』『ワイルドアームズ』といった昨年末のタイトルが根強い。いよいよ来週は『FFⅦ』発売だが、コンビニ予約だけで150万との話。どこまで本数を伸ばせるか。

SS

1	EVE burst error	10万7300本
2	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	6万8760本
3	ダイナマイト刑事	5万0790本
4	天外魔境 第四の黙示録	2万6950本
5	トゥームレイダース	2万3620本
6	FIGHTERS MEGAMiX	1万2770本
7	DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵～	1万0730本
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	9620本
9	エネミー・ゼロ	8690本
10	ロックマン8 メタルヒーローズ	4940本

4本の新作が上位を占め、活気のあるサターンランキング。『ダイナマイト』『トゥームレイダース』などクセの強いタイトルが上位にくるのも、サターンならではか。ただ、先週19万本とブッちぎりのトップだった『天外魔境』が今週3万弱と苦戦しているのが気がかり。

N64&SFC

1	マリオカート64	1万4980本
2	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	1万1590本
3	ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	1万1060本
4	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	6650本
5	す～ぱ～ぷよぷよ通 リミックス	6590本
6	実況Jリーグパーフェクトストライカー	4660本
7	桃太郎電鉄HAPPY	4630本
8	超空間ナイター プロ野球キング	4570本
9	ストリートファイターZERO2	3500本
10	スーパーマリオ64	2870本

今週もあまり動きのないこのランキング。なんと3週連続でTOP10のメンバーが変わらないという、ちょっとお寒い状況になっている。トップの『マリオカート』も1万5000本と勢いがない。64本体の売り上げも今週は1万台を割っており、なにか起爆剤がほしい現状なのだが…。

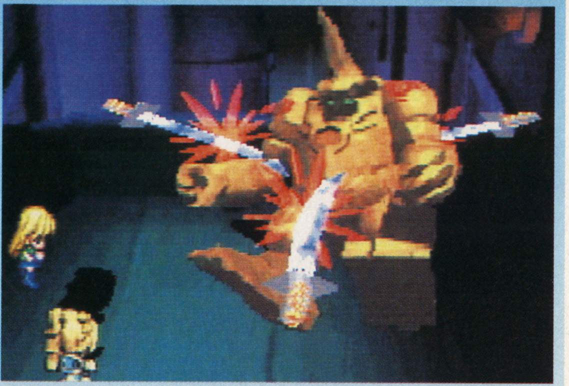
11～30

順位	前回	タイトル	機種	メーカー/ジャンル/発売日/価格	週間	累計
11	9↓	ポケットモンスター赤	GB	任天堂／RPG／2月27日発売／3980円	2万4860本	65万2150本
12	3↓	クラッシュ・バンディクー	PS	SCE／ACT／12月6日発売／4800円	2万3840本	32万1360本
13	NEW	トゥームレイダース	SS	ビクターインタラクティブソフトウェア(ビクターソフト)/ACT/1月24日発売/5800円	2万3620本	2万3620本
14	8↓	レイジレーサー	PS	ナムコ／SPT／12月3日発売／5800円	1万8690本	77万9080本
15	6↓	ワイルドアームズ	PS	SCE／RPG／12月20日発売／5800円	1万8090本	40万2120本
16	12↓	マリオカート64	N64	任天堂／SPT／12月14日発売／9800円	1万4980本	72万9070本
17	16↓	新スーパーロボット大戦	PS	バンプレスト／SLG／12月27日発売／6800円	1万4020本	42万4720本
18	12↓	クロックタワー2	PS	ヒューマン／ADV／12月13日発売／5800円	1万3790本	32万0520本
19	17↓	ソウルエッジ	PS	ナムコ/格闘/12月20日発売/5800円 (限定ボックス9800円)	1万2930本	37万5600本
20	20→	FIGHTERS MEGAMiX	SS	セガ／格闘／12月21日発売／5800円	1万2770本	55万3070本
21	11↓	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	PS	アスミック／ADV／1月10日発売／6800円	1万2600本	8万2190本
22	25↑	BIO HAZARD	PS	カプコン／ADV／3月22日発売／5800円	1万2290本	104万9660本
23	18↓	アークザラッド(PSザ・ベスト)	PS	SCE／RPG／7月12日発売／2800円	1万2270本	46万8190本
24	10↓	レイストーム	PS	タイトー／STG／1月10日発売／5800円	1万2150本	8万8650本
25	NEW	ゲゲゲの鬼太郎	PS	バンダイ／ADV／1月24日発売／6800円	1万1850本	1万1850本
26	24↓	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	SFC	任天堂／ACT／11月23日発売／6800円	1万1590本	62万3290本
27	30↑	チョロQ ver.1.02(PSザ・ベスト)	PS	タカラ／SPT／12月6日発売／2800円	1万1460本	18万0420本
28	21↓	アークザラッドⅡ	PS	SCE／RPG／11月1日発売／5800円	1万1280本	82万8170本
29	19↓	ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	SFC	エニックス／RPG／12月6日発売／8700円	1万1060本	106万5020本
30	23↓	F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996	PS	ココナッツジャパンエンターテイメント/SLG/1月17日発売/6800円	1万0950本	2万8050本

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。 ★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン-イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー

READERS REQUEST 20

買いたいソフトTOP20　1/24発売号アンケート集計

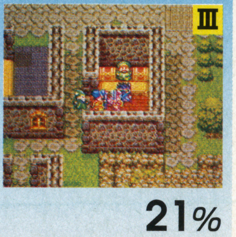


1 サガ フロンティア
1→
PS スクウェア／RPG／3月発売予定／価格未定

主人公の1人ブルー。より強力な術を使う資質を身につけ、双子の兄弟ルージュより早く自分だけの術を完成させるために、彼は旅を続けるのだ。

22%

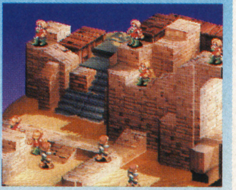
2 ドラゴンクエストⅦ（仮称）
NEW
PS エニックス／RPG／発売日未定／価格未定



みんなが待ちこがれていた超ビッグタイトルの発表を、WEEKLY読者は見逃さなかった。その名前が出るやいなや、あまたの新作を押しのけていきなりの第2位。この写真は『ドラクエⅢ』のものだけれど、早くプレイステーションでの美麗な画面を見たいものだ。

21%

3 ファイナルファンタジータクティクス
3→
PS スクウェア／SLG／今春発売予定／価格未定



主人公ラムザは、名門ベオルブ家の出身。優秀な戦士を多数輩出するガリランド士官アカデミーで、彼は農家出身の騎士の卵ディリータと出会う。こののち2人は、『タクティクス』の中で繰り広げられる「獅子戦争」で、重要な役割を演じるのだ。

19%

4 ファイナルファンタジーⅣ
2↓
PS スクウェア／RPG／今春発売予定／価格未定

※画面はSFC版

『FFⅣ』の主人公は、バロン王国一の暗黒剣の使い手、暗黒騎士のセシル。彼は正義感にあふれた心を持っていながら、国王の命ずるままに略奪行為を行う。物語は、そんなセシルが、自分の行動に疑問を感じ、バロンと決別するところから始まる。

11%

5 新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク
4↓
PS バンプレスト／ETC／3月発売予定／2800円

昔懐かしいスーパーロボットだけではなく、オリジナルロボットが多数登場するところもシリーズの人気の一つ。このスペシャルディスクでは、本編には収録されなかったポリゴンのオリジナルロボットの攻撃デモも見ることができるぞ。

10%

話題の『ドラクエⅦ』ランキングに早くも登場

電撃的な、エニックスによるプレイステーション版『ドラクエⅦ』の制作発表は、この前人気ランキングにも衝撃を与えた。まだまだ名前が出たばかりで、画面写真も内容も明らかにされていないというのに、早くもトップの『サガ フロンティア』に迫る猛烈な勢いだ。伝統のネームバリューのすごさを、あらためて思い知らされた。エニックスはサターンにも参入を決定しており、こちらの方も一刻も早く、具体的なタイトル名を知りたいところだ。

その他に、新しいタイトルはわずかに1本。『悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～』が17位に顔を出した。今までにさまざまな機種で登場を重ねた、コナミの名作ホラーアクションシリーズの最新作だ。今回はPCエンジン版『～X』の続編ということで、主人公がバンパイアハンターのシモンから、ドラキュラの息子アルカードになっている。またRPGのようにレベルアップしていくなどの変更点にも注目したい。

順位	前回	タイトル	機種	データ	%
6	6→	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	SS	セガ／ADV／3月7日発売予定／6800円	9%
7	5↓	ゼルダの伝説64（仮称）	N64	任天堂／RPG／発売日未定／価格未定	8%
7	17↑	ぷよぷよSUN	SS	コンパイル／PZL／2月14日発売予定／4800円	8%
7	9↑	BIO HAZARD 2	PS	カプコン／ADV／今夏発売予定／価格未定	8%
10	12↑	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	PS	バンダイビジュアル／STG／2月21日発売予定／6800円	7%
11	10↓	ダービースタリオン	PS	アスキー／SLG／今春発売予定／価格未定	6%
11	－↑	バーチャファイター3	SS	セガ／格闘／発売日未定／価格未定	6%
11	6↓	サクラ大戦 花組通信	SS	セガ／ETC／2月14日発売予定／4800円	6%
11	12↑	ブシドーブレード	PS	スクウェア／格闘／3月14日発売予定／5800円	6%
11	6↓	テイルズ オブ デスティニー	PS	ナムコ／RPG／97年発売予定／価格未定	6%
11	12↑	実況パワフルプロ野球4	N64	コナミ／SPT／3月14日発売予定／8900円	6%
17	NEW	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	PS	コナミ／ACT／3月20日発売予定／5800円	5%
17	－↑	X-MEN VS. STREET FIGHTER	SS	カプコン／格闘／今夏発売予定／価格未定	5%
19	12↓	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	PS	コナミ／ETC／3月27日発売予定／2800円	4%
19	10↓	MOTHER3（仮称）	N64	任天堂／RPG／発売日未定／価格未定	4%

©スクウェア・エニックス・葦プロ／サンライズ・NTV／創通エージェンシー・サンライズ／創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日／ダイナミック企画／東映／東北新社／フジテレビ・東映動画／BANPRESTO
※このデータは、本誌1／24発売号の読者アンケートの「買いたいソフト」の項目を集計し、読者の中で何%の人がそのソフトを買いたいかを1%単位で表わしたものです。購入希望は最大5つまで選んでもらっているので、全体の合計は最大500%になります。

DATA DYNAMITE!

今週はゲームボーイソフトTOP5、そして久しぶりにPC-FXソフトTOP5を発表だ。

ゲームボーイは新しいヒット作こそないものの、『ポケモン』中心に粘り強い売れ行き。ハンディ機として独自のマーケットを維持している。逆にPC-FXは相変わらず苦しい。新作『バウンダリーゲート』も発売週で3000本どまりだ。市場存続のためにも、『同級生2』クラスのタイトルが欲しいところだが。ハードは相変わらずプレイステーションの独壇場。品切れ傾向が激しいため、潜在的な購入希望者も相当数にのぼるはず。『FFⅦ』やりたさに駆け込みで購入する人も多いようだ。

ハード別推定実売台数 1/20〜1/26

順位	ハード名	推定実売台数	前週比	年間累計実売台数
1	プレイステーション	7万3440台	−9.7%	27万5540台
2	ゲームボーイ	2万8910台	−7.5%	9万6610台
3	セガサターン	1万3710台	−37.2%	6万8530台
4	ニンテンドウ64	9770台	−45.4%	5万8360台
5	スーパーファミコン	4030台	−31.6%	1万7380台
6	PC-FX	340台	−19.0%	1410台
7	その他	70台	+16.7%	380台

1/24発売号 アンケート速報
最近目立つ、ゲームクリエイターのマスコミ登場。読者は関心のほどは？

Q. あなたはゲーム開発者の記事（インタビュー、開発手記など）にどのくらい興味がありますか？

宮本茂、鈴木裕、堀井雄二、飯野賢治など、最近はゲームクリエイターの知名度がとみに上がり、マスコミへの登場も多くなっている。だが、実際に読者はどれだけ彼らのことを知りたがっているのだろうか。

結果は「興味ある」が合計で8割以上、「非常に興味ある」だけでも35%。予想よりかなりニーズが高かったというのが、正直なところだ。

店長のホンネ ファミコンランドアピタ港店 陶山裕一さん

売れ筋のPSだけでなく他のハードにも注目を

【ソフトの売れ行き】『EVE』はあっという間に売り切れました。限定版だったことも大きかったようです。意外だったのが『デイトナ』で、数が少なかったこともありますが、『EVE』より先に売り切れました。

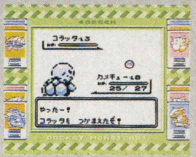
今後のソフトの中では『FFⅦ』は別格として、『エヴァンゲリオン』に注目です。名古屋地区では今ちょうど再放送をやっていて、人気が異常に再燃しているんですよ。

【店長よもやま話】当店はショッピングセンター内ですので、ご家族づれとか、あまりゲームを知らない方が多いんです。ですから、ビラや雑誌の写真を使った手作りポップなどで、ゲーム内容が分かるよう工夫しています。まあ、私自身、マークⅢを愛用していたようなマニアですから、好きでやってるところもあるんですが。『北斗の拳』なんか良かったですよね〜（笑）。今ハードはプレステが一番売れていますが、他のハードでもいいソフトはいっぱいあります。売れ筋でなくとも、いいものには目を向けていきたいですね。

⇧マジック・ザ・ギャザリングのカードも扱う

ゲームボーイソフト売り上げTOP5 12/23〜1/26

1 ポケットモンスター緑



任天堂／RPG／2月27日発売／3980円

毎週『ポケモン赤』とデットヒートを繰り広げる『緑』。累計本数では『赤』に一歩譲るものの、今回の集計では僅差ながら『緑』がトップとなった。ゲームボーイ本体も相変わらず堅調で、続編『ポケモン2』も期待大だ。

13万7110本

2 ポケットモンスター赤
任天堂／RPG／2月27日発売／3980円 **13万1500本**

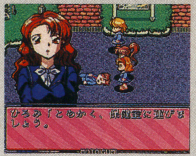
3 ドンキーコングランド
任天堂／ACT／11月23日発売／3000円 **8万2690本**

4 ぽけっとぷよぷよ通
コンパイル／PZL／12月13日発売／3900円 **8万1720本**

5 名探偵コナン地下遊園地殺人事件
バンダイ／ADV／12月27日発売／3980円 **4万3970本**

PC-FXソフト売り上げTOP5 12/23〜1/26

1 ファイヤーウーマン纏組



徳間書店／NECホームエレクトロニクス／SLG／12月20日発売／7800円

発売週が集計から外れているものの、強力な新作が不在のため僅差でトップとなった。育成シミュレーションをベースに、恋愛アドベンチャー、RPG風の戦闘など多くの要素を詰め込んだ意欲作だ。

5580本

2 同級生2
NECアベニュー／ADV／8月9日発売／8800円 **4040本**

3 バウンダリーゲート ドーターオブキングダム
ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）／NECホームエレクトロニクス／RPG／1月24日発売／7800円 **3170本**

4 きゃんきゃんバニーエクストラDX
カクテルソフト／ADV／9月20日発売／8800円 **2830本**

5 アンジェリーク Special2
光栄／NECホームエレクトロニクス／SLG／12月6日発売／7800円 **2000本**

※ゲームボーイソフト、PC-FXソフト売り上げTOP5は、12／23〜1／26の5週間分の売り上げ数を集計したものです。
※ファミコンランド アピタ港店：愛知県名古屋市港区当知町2−1501 アピタ港店3階／TEL(052)384-3313／営業時間＝10：00〜20：00

©Nintendo／Creatures／ゲームフリーク・日本ナレーション演技研究所／徳間書店／NEC Home Electronics

鳴鏡心当流の基本技伝授

格闘アクション **ブシドーブレード**
スクウェア
PS 3月14日発売予定
5800円
メモリーカード対応（1ブロック）
同画面対戦可能（2人まで）

このゲームのキャラたちは鳴鏡心当流という流派を学ぶ者たち。今回、この鳴鏡の技の姿が判明！
戦士たちがいかに戦うのか、詳しい操作方法に加え各技コマンドを紹介!!

前述

緊迫の死闘を制するために必要な詳細操作方法を対戦モードから紹介

これまで数度にわたって紹介してきた剣術アクション。リアルさを追求した独特のシステムは、他に例を見ないゲーム性を生み出した。流れるような剣さばきを行うために必要な操作コマンドを、対戦モード画面から伝授する。

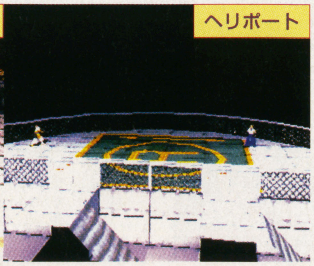
対戦モードは決闘方式だ

2P対戦モードは決闘方式になっている。お互いに好みの武器を選び、戦いにおもむく。命を賭けた真剣勝負となるのだ。

●●戦士たちの真剣勝負！　生き延びるために戦う過酷な世界だ

●決闘場所はどこ?

死闘を演じる決闘場所はいくつか用意されている。変化に富んだフィールドでは、地形にあわせた戦略が重要になってくる。



●●●決闘場は、様々な場所に及ぶ。広大なフィールドは変化に富んでいる。様々な障害物や段差などを利用することで、戦術の幅が広がる

©スクウェア／ライトウェイト

PS詳細続報！ ブシドーブレード リアル剣術の各コマンド&武器別技コマンド伝授！

基本動作

細かな動作も意のままに行う リアルな戦闘を実現する操作法

本作は従来の格闘ゲームに比べ、はるかに自由な行動が可能だ。そして、それらの動きはプレイヤーの思考を即座にキャラに反映させるため、簡潔なコマンドで行動できるのが特徴だ。

360度の戦場 移動方法も充実

360度方向への自由な移動で戦闘を繰り広げるこのゲーム。常に自分の周りに注意する必要がある。その広大なフィールドを走り回る方法を紹介しよう。

●歩行

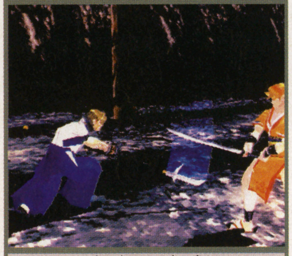
普通に方向キーで移動する。キャラにもよるが、速くはない。ジリジリと間合いを詰めるのに適した移動方法だ。

⬆⬆遅々とした歩みだが、間合いを計る緊張感を高めているかのようだ

●ステップ

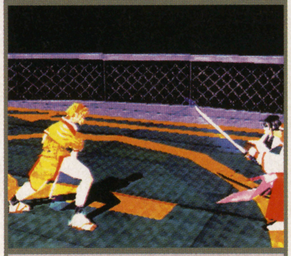
素早いステップで短距離を移動する。相手の攻撃をかわしたり、一気に近付き不意打ちするなど、使用頻度は多いだろう。

サイドステップ



↑↑or↓↓

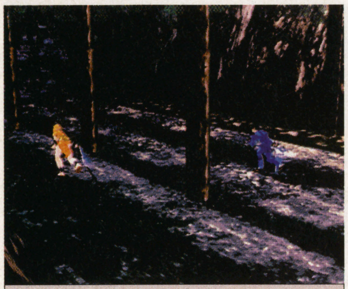
フロントバックステップ



→→or←←

●フリーランニング

360度に走る方法がこれ。不利な状況から抜け出したり、敵の死角に回り込んで隙を突く攻撃など、多彩に活用することで大きく戦略が変化していくだろう。

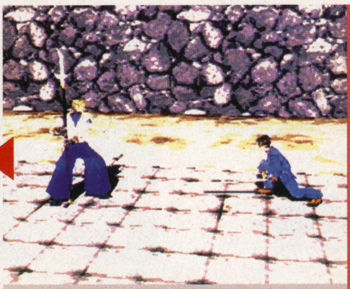


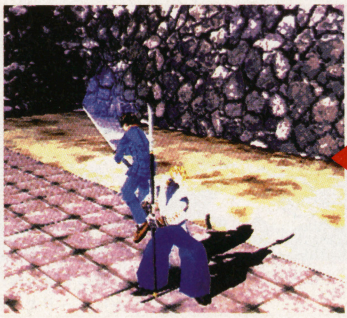
L1+方向キー

●ジャンプ

ジャンプする操作方法も、このゲームならではの特徴がある。一旦、体の重心を下にしてから再び重心を上にするという変わった操作で飛び上がる。体重のかけ方の変化がジャンプ行動を生むのだ。

ジャンプで一気に背後を





→+R2後R1

ジャンプによる段差移動

ジャンプはかなりの高さまで飛べる。これを利用する

登る。うまく移動するには、ジャンプする起点が重要

あらゆる攻撃に対し構えを変えて応戦

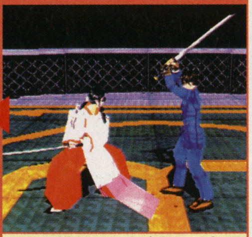
Rボタンで構えを変えられる。R1で1つ上の構え、R2で下の構えになる。構えとは戦闘スタイルのこと。どの構えからでも上・中・下の攻撃が可能である。

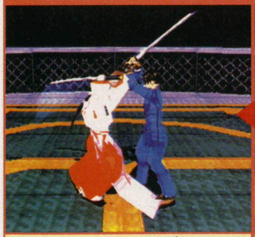
上段の構え

中段の構え

下段の構え

各構えから上・中・下へ派生する攻撃





下段の構えから上攻撃へ。打刀を振り上げる御門

構えの型にかかわらず、上・中・下の攻撃を繰り出せる

真剣勝負の緊迫！ 臨機応変可能の剣術

一撃の重みが大きいこのゲームにおいて、相手の急所への狙いを定めた攻撃は重要だ。上・中・下の攻撃で敵のガードの隙を突き、攻撃するのだ。

上攻撃（△）

中攻撃（○）

下攻撃（×）

●ガード

ガードと言っても、従来の格闘ゲームのような防御の構えではない。このゲームのガードは攻撃に武器を当てる技の一種なのだ。

⬆振り降ろされる攻撃に武器を当てにいく

※コマンドはすべてキャラが右向き時のものです

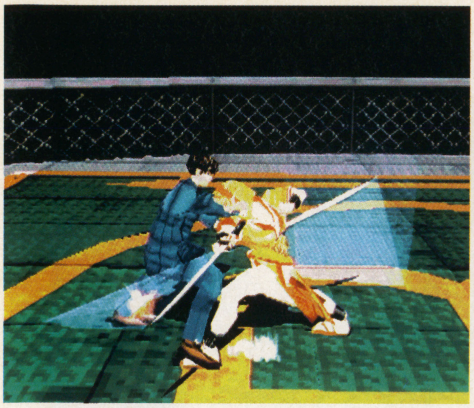
主武器

武器別に技が存在する それこそ鳴鏡心当流の真髄

このゲームの固有技は各武器ごとに設定されている。武器によって使える技が異なってくるのだ。ここでは、戦いの基本となる武器の扱い方と、武器別の固有技のコマンドを紹介する。

基本の型と基本技 真剣勝負の第一歩

鳴鏡心当流の武器別基本型と基本技。どの武器を使う場合でも、この基本型は存在する。初歩とはいえ、これだけでも十分戦っていけるほど、使える技だ。このほかにも基本をマスターした者が習得できる応用技もある。



⬅⬆戦いの基本である攻撃。激しいバトルの初歩となる技だ

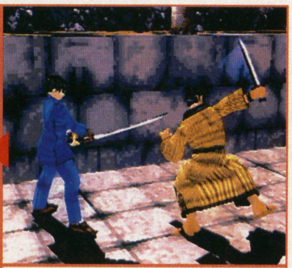
●武器別の構えと型

各段の構えから繰り出す上・中・下攻撃の型。派手な動きはないが、すべての攻撃の基となる技だけに使い勝手の良い技だ。

⬆ステップなどの体さばきを伴わない、あくまで剣術の基本型

●各武器固有の技

基本型から派生させる技。シンプルな方向キー操作と技ボタンの組み合わせで、体さばきと共に繰り出される。武器や構えによって体さばきのパターンは異なる。



仁侠斬りというセイヨーツルギの基本技で下段から派生する

全体重をかけた打ち降ろし攻撃が辰美の頭部に決まる

キャラによる特性 威力も変化する

武器別の技といっても、使う人間によって威力・効果は変化してくる。重量級の武器を力のある者が使えば、この上なく凄まじい武器になるが、非力な者ではその武器の特性を活かしきれない。キャラに適した武器の選択が必要だ。

薙刀使用時での比較

お互いに薙刀を持つ風門と蛍火。攻撃をしっかりガードする風門

同じ攻撃をガードした蛍火は、構えを崩されてしまった

⬆体格にあった武器の選択は、生き残るための必須条件と言える？

打刀

美しさもあわせ持つ標準的な武器

標準的な日本刀。長さ・重量共に扱いやすいバランスになっている。斬ることを目的に作られた刀身は芸術の域に達している。そのため切れ味は抜群だ。

打刀基本型

真直斬り（上段＋△）

据払い（中段＋×）

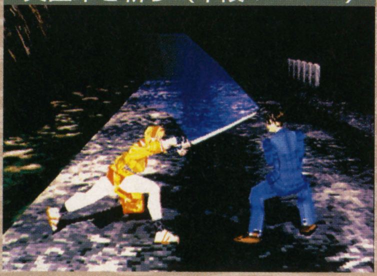
胴斬り（下段＋○）

振り上げ（下段＋×）

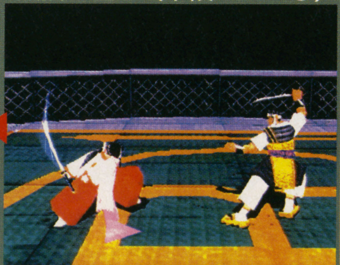
●基本技

基本技もやはり斬る形のものが多くなっている。バランスのとれた刀なので、素早い攻撃から渾身の一撃まで、幅の広い攻撃を繰り出すことが可能だ。

真直叩き斬り（中段＋←→△）



太摺り上げ（下段＋←→○）



※コマンドはすべてキャラが右向き時のものです

PS詳細続報！ ブシドーブレード
リアル剣術の各コマンド&武器別技コマンド伝授！

セイヨーツルギ

軽さを活かし攻撃 扱い易い武器だ

リーチは短いものの、非常に軽く作られている。そのため剣の重量に左右されない行動をとることができる。相手の隙を狙えるスピード系キャラ向けの武器。

セイヨーツルギ基本型

片手胴斬り（下段＋○）

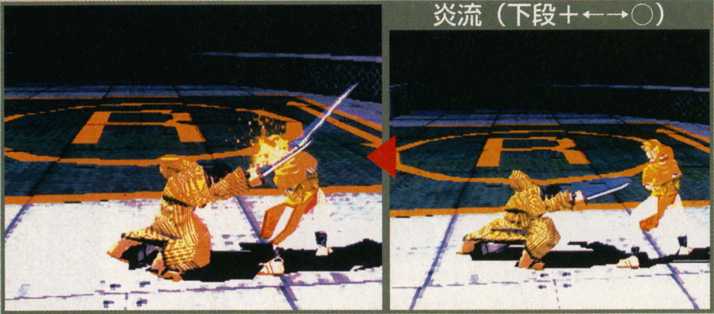
突き通（下段＋×）

片手袈裟斬り（中段＋○）

垂直斬り（上段＋△）

●**基本技**

素早さを活かした奇襲的な技が多いのが特徴。これらの技はリーチが短いが、それを捕えるほどスピードが速い。


炎流（下段＋←→○）

垂直斬り（中段＋←→○）

雫流（中段＋→→○）

キシドーソード

重量級の武器で破壊力バツグン

斬るというよりも叩き割るといった目的の剣。その重量たるや相当なもので、そこから生まれる破壊力はかなりのものだ。

キシドーソード基本型

旋風斬り（下段＋○）

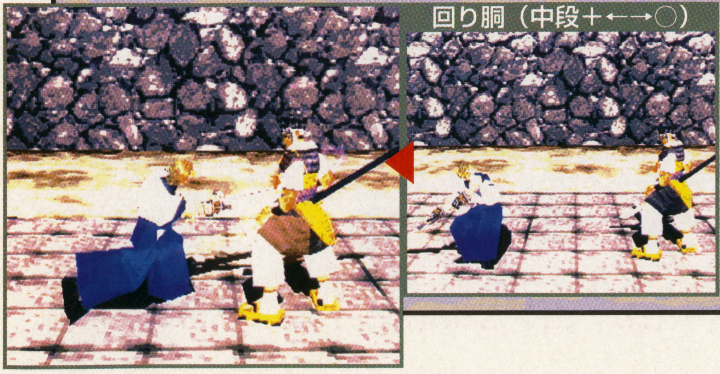
脳天砕き（上段＋×）

●**基本技**

重量を活かした大振りな攻撃が多い。軽量級キャラでは剣に振り回されてしまうほどだ。大振りだけに外すと隙が大きい。

左かわし旋風斬り（下段＋↑○）

基本型の旋風斬りの派生技。前記の旋風斬りと比べ、画面奥に移動してから攻撃している。相手の攻撃をかわす動作が加わっているのだ。体裁きからの攻撃の一例。

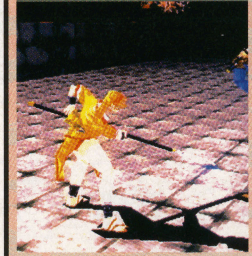

回り胴（中段＋←→○）

薙刀

類まれなリーチで間合いを計り攻撃

このゲームの登場武器中、最もリーチのある武器。逆に長さが仇になり振り回しにくい場面もある。

薙刀基本型


右裾払い（中段＋×）

胴打ち（上段＋○）

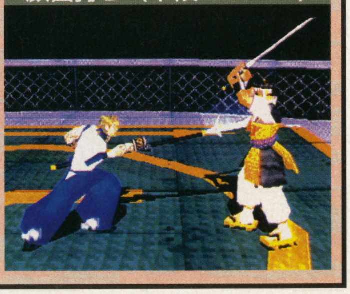
●**基本技**

長い柄を活かした遠距離攻撃がメイン。思わぬ所から届く攻撃は脅威。だが、それが災いして障害物が邪魔になることが多い。

不知火（中段＋→→○）

踏み込みから振り上げ攻撃

走り振り上げ打ち（上段＋←→△）


顔面打ち（下段＋←→△）

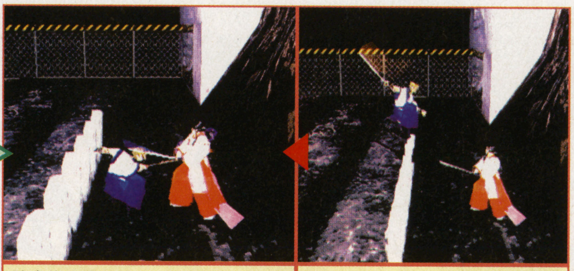
基本戦術

幅のある戦術を生み出す各武器共通の基本行動

武器固有の技以外にも、8本の武器に共通した攻撃方法がある。様々な状況下での適切な判断と多様な攻撃を展開させることで、より幅の広い戦いができる。

●障害物越えの攻撃

ジャンプ攻撃が有効な点の一つに、障害物を飛び越えての攻撃がある。障害物の向こうに隠れた敵でも一気に接近して攻撃が可能。

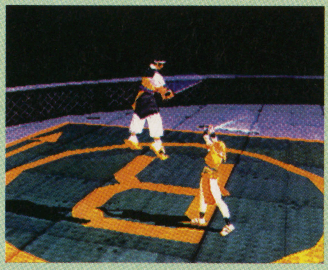


障害物の後ろにいる御門を攻撃するため、ジャンプ攻撃

障害物を乗り越え、攻撃成功。ジャンプ攻撃の応用の一つ

無防備なジャンプ行動

ジャンプ中は無防備のため、そこを攻撃されたらひとたまりもない。いかに相手の不意を衝くかが重要となるのだ。



⇧ジャンプしたところを狙われる

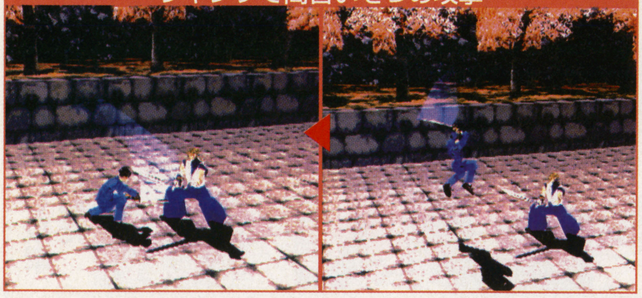
特殊な状況での攻撃方法の数々

様々な行動を自由にとれるのが本作の特徴の一つ。この特殊行動時での攻撃は各武器共通。これらの攻撃は武器別技と違い、どの構えからでも出すことができる。

●ジャンプからの奇襲

ジャンプの上昇中に攻撃ボタンを押すことで繰り出すジャンプ攻撃。この攻撃に上下の区別はないが、攻撃ボタンの種類に応じて着地後の構えが変化する。遠距離からの奇襲用の攻撃方法だ。

ジャンプで間合いをつめ攻撃

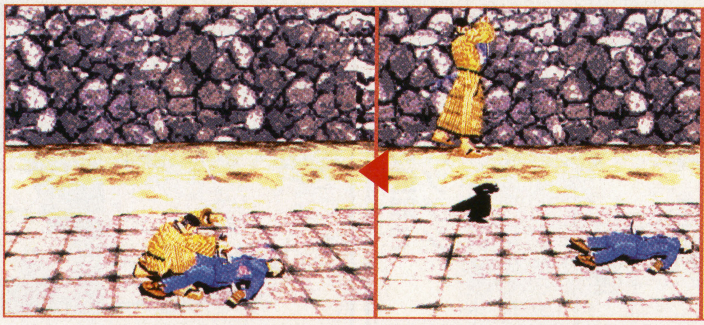


●倒れた相手へ攻撃

足を負傷し倒れている敵には、追い打ち攻撃が有効だ。←→×という操作で出せる。倒れて無防備な相手には効果抜群。致命傷を負わせられる。

とどめの一撃、追い打ち

倒れている相手に対し有効な攻撃。離れた場所から攻撃でき、勝負を決める決定打になる。



⇧相手が倒れていなくても、追い打ち攻撃を当てることはできる

●倒れても反撃

足を負傷し立てなくなっても、起死回生の攻撃を放つことができる。だが、ほとんど動けない状態の攻撃なので隙も大きい。

△攻撃

負傷した足を引きずるように上攻撃を繰り出す

○攻撃

倒れたままの中攻撃。致命傷を負わせれば逆転も…

×攻撃

下攻撃。相手の足元を狙う攻撃。不意打ち的攻撃

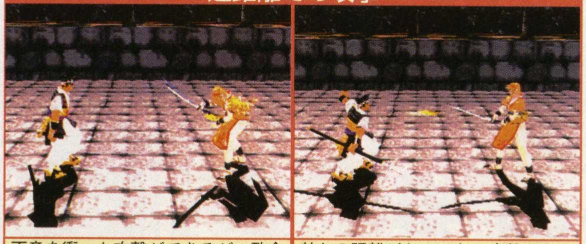
⇨移動能力の失われた状態での攻撃は危険。外せば手痛い一撃が待っている

●サブウエポン

戦いの補助武器として飛び道具がある。これは各キャラ特有の武器。遠距離での攻防に役立つ。飛び道具でひるませた隙に主武器で攻撃するなど、戦略的に大きく役立つ武器なのである。

投げた補助武器は再び拾える。

遠距離での攻撃



敵との距離があっても、攻撃できるのが補助武器の強み

不意を衝いた攻撃ができるが、致命傷を負わせることはない

フィールドに応じた戦術

数々の行動を駆使して、フィールドに応じた戦術を展開することが必要。勝利のためにも地形を把握しよう。

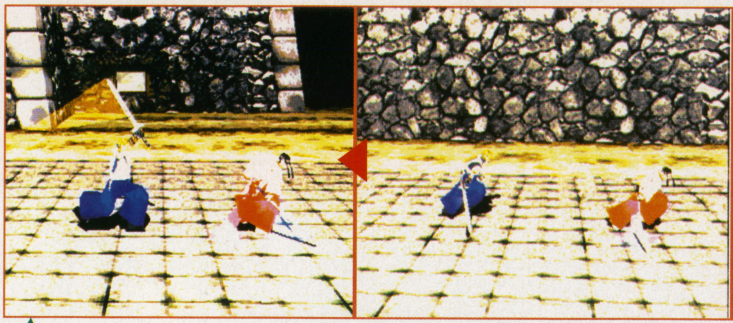
⇧フィールドを縦横に駆ける戦術！

PS詳細続報！ ブシドーブレード リアル剣術の各コマンド＆武器別技コマンド伝授！

フリーランニングを使いスピーディな戦略を！

360度バトルに欠かせない行動がフリーランニング。フィールドを自在に駆ける移動中にも攻撃可能だ。この時の攻撃ボタンが△（上攻撃）ならば、攻撃した後で走り抜けるという戦術もとれる。

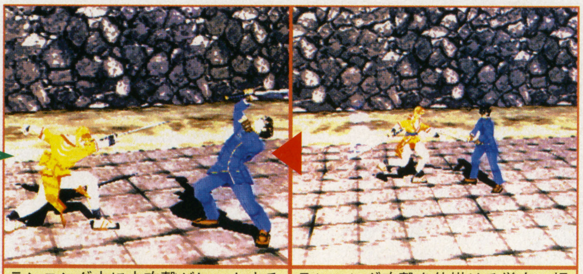
走りながら攻撃！



⇧ランニング中にお互いがぶつかると、弾かれて倒れてしまう

●中・下攻撃は動きが止まる

フリーランニング中に中・下攻撃をすると動きが止まってしまう。スピーディに近付き敵の懐に飛び込むことはできるが、攻撃後に走り抜けることはできない。

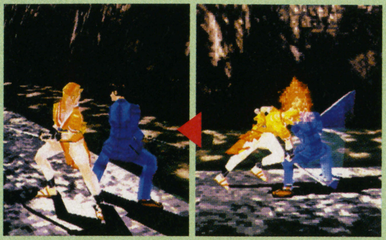


ランニング中に中攻撃がヒットすると、動作（走り）が停止する。

ランニング攻撃を仕掛ける蛍火。相手を翻弄できる戦法だ。

走り後の構えの変化

ランニング上攻撃のあと停止すると、走る前の構えに戻る。中・下攻撃の場合はそれぞれの構えに変化する。

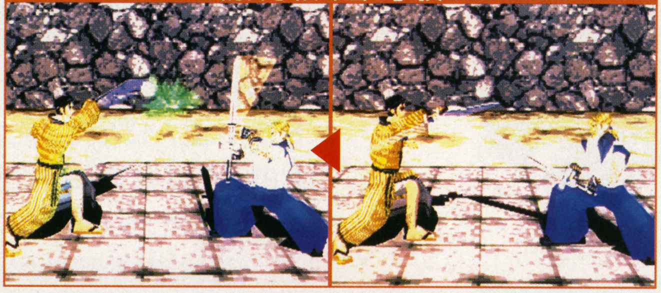


⇧⇧走り終わった後、構えの変化がない走り中の上攻撃。走る前の構えに戻る

防御行動も技の1つ 武器を使い防御する

ガードは□ボタンで行う。通常の格闘ゲームとは違い、相手の攻撃に武器を当てるという技の一種だ。防御するためには敵の攻撃のタイミングを計る必要がある。

防御手段「当て」技



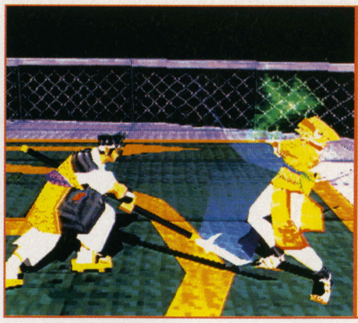
⇨構えている武器に敵の攻撃が当たった時も、防御効果がある

●防御崩れ

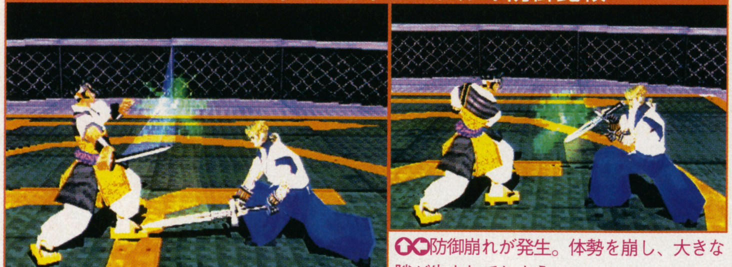
防御の時、敵キャラ＋武器の総合力が自分のそれより上回っていると、防御崩れが発生。防御した瞬間に体勢が崩されてしまうのだ。

防御時の落とし穴

非力なキャラは防御崩れが起きやすい。大きな隙が生まれてしまうため注意が必要。



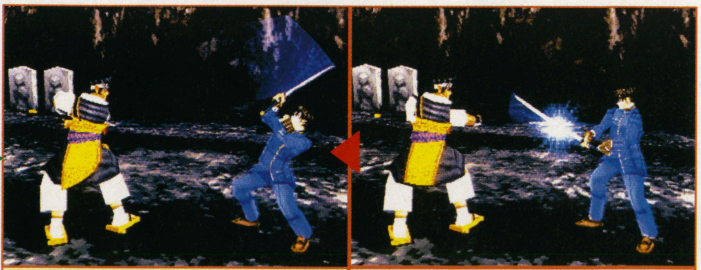
キシドーソードVSセイヨーツルギ防御比較



⇧⇧防御崩れが発生。体勢を崩し、大きな隙が生まれてしまう

●武器に当たった時の崩れ

ガードをしなくても、敵の攻撃が運よく自分の武器に当たった場合はノーダメージ。だが、武器が弾かれてしまうこともある。



力で負けてしまった場合、体勢を崩してしまう。これを狙っていくのも戦法

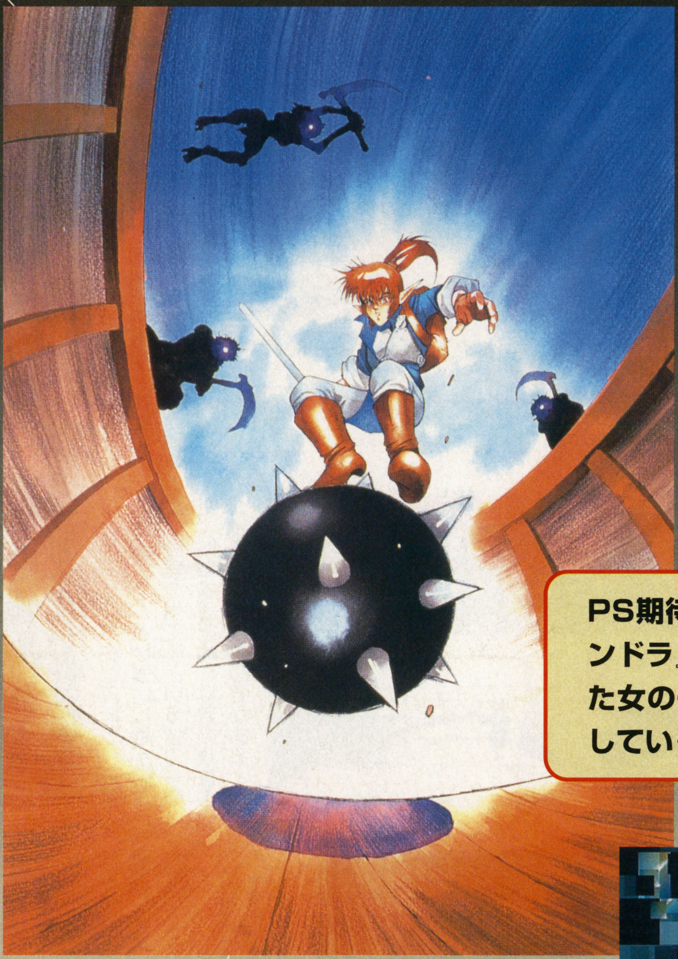
構えた武器に相手の攻撃が当たった場合、ダメージは受けないが…

非力なキャラの防御法

非力なキャラにとって、防御するのが必ずしも良策とは限らない。力のないキャラは、素早さを活かせ！

⇧素早い動きで攻撃をかわし、反撃のチャンスを狙うのが軽量級キャラの戦法

物語のカギを握る可能性大(？)女の子キャラの詳細判明！

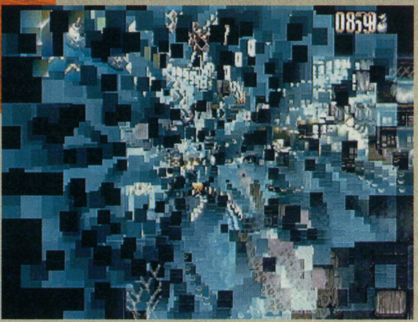


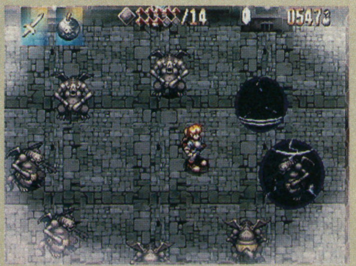
PS期待のアクションRPG『アランドラ』。主人公と同じ能力を持った女の子の登場で波乱の色を濃くしていくストーリーを誌上試写！

夢と現実のはざまをさまよう ノンストップ・アクションRPG

他人の夢の中に入り込むという特殊能力を持つ「まどろみの一族」の少年、アランドラ。彼は、夜ごと悪夢に悩まされる人々を救うため、夢と現実を行き来し、悪夢の原因を取り除いていく。

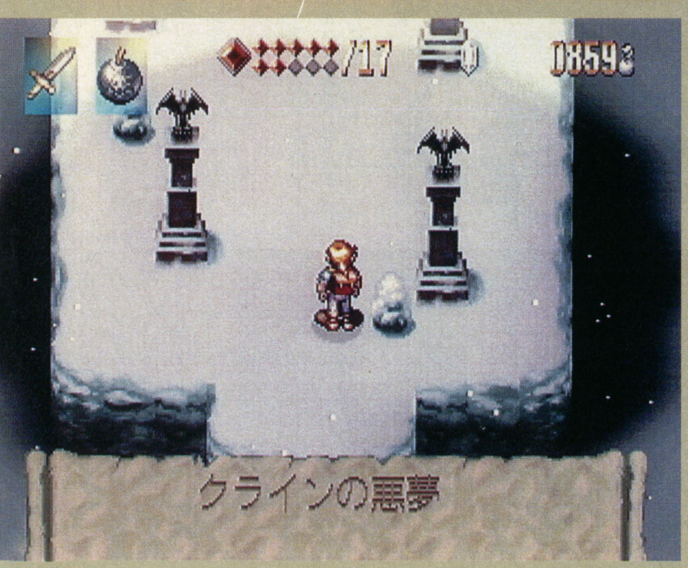
「夢」という、人の精神世界が根底を流れるストーリーは、アクション要素が強くなるARPGにおいて異質、かつ重要なテーマをゲームに与えているのだ。





⇧夢の中を徘徊するモンスター。悪夢の元を断つため、彼は夢の世界へ挑む

悪夢に苦しむ人の夢の中へ!!

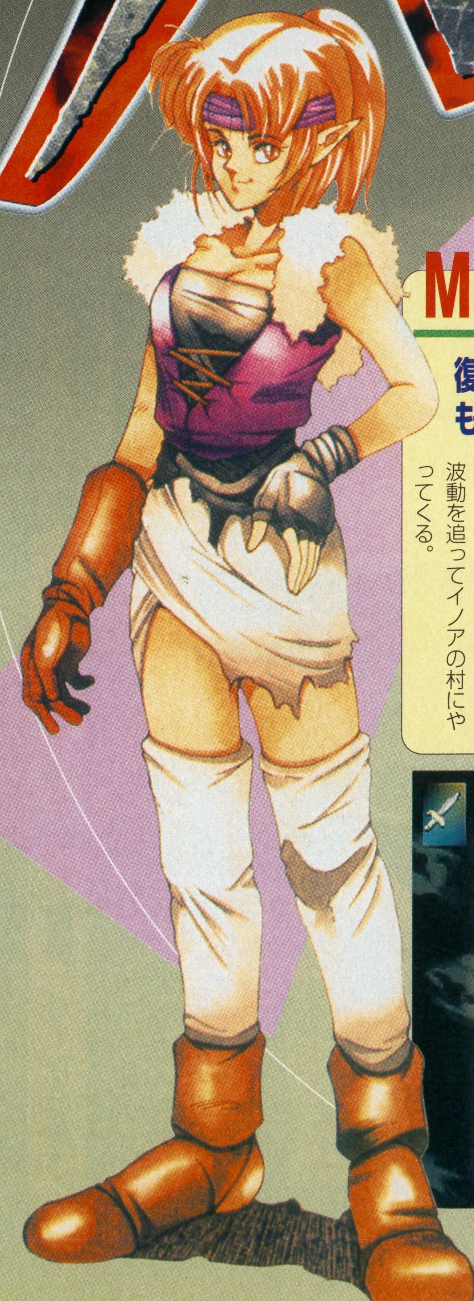


⇦自分になぜそんなことができるのか？困惑と使命感に包まれたまま、彼の戦いは続く

PS緊急特報！ アランドラ
物語の核心をえぐるキャラを公開

ALUNDRA
アランドラ

RPG	アランドラ
	SCE
PS	4月発売予定 価格未定 メモリーカード対応（1ブロック）



MEDIAM メディアム

復讐を心に秘めたもう一人の「エルナ」

アランドラと同じ能力を持った少女。心を病んだ男を助けたことから、自分の能力に目覚める。
　過去に悪魔・メルザスとの間に何らかの確執があったらしく、メルザスの放つ邪悪な波動を追ってイノアの村にやってくる。

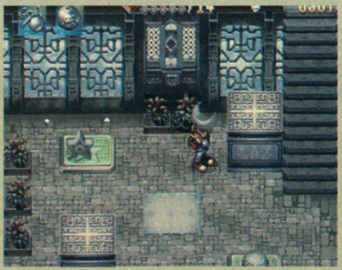
ALUNDRA アランドラ

「夢歩き」という能力を持つ、まどろみの一族「エルナ」の少年。いつからか毎夜夢に見るようになった「イノアの村」へおもむき、人々を救ううちに自らの力に覚醒していく。

難解でいやらしい仕掛けが君の挑戦を待っている

ARPGならではの仕掛けやワナがいっぱい

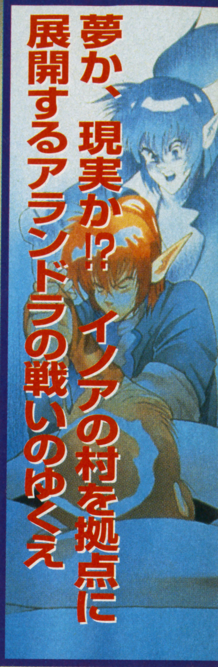
ゲームは、ナナメ見下ろしの視点のフィールド上で展開する。この擬似3Dのフィールドは、ダンジョンなどで、奥行き、高低をうまく利用した仕掛けやトラップを生み出し、ARPGの「だいご味」をプレイヤーに提供してくれる。
　マップ数7000画面以上という広大な世界で手ごたえ十分。



仕掛けの謎が解けても、アクションがともなわなければ…、という場面も

©Sony Computer Entertainment Inc.

夢か、現実か!? イノアの村を拠点に展開するアランドラの戦いのゆくえ



アランドラが訪れたイノアの村は、都から遠く離れた小さな村。彼はこの村で、悪夢に苦しむ人の夢に入り込む「エルナ」としての能力に目覚めていく。

この地域一帯は、国王の「偶像崇拝禁止」の令により、人々の信仰心はもとより、「神」の存在さえ危ういものになっていた。人間たちのこの行いに怒った神は、人間から「創造力」を奪ってしまった。さらに、原因不明の悪魔が人びとを悩ませている。

悪魔：メルザス

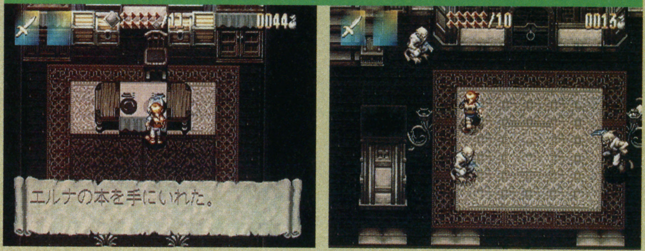
⇧強大な力を誇る悪魔：メルザス。村人たちの原因不明の悪魔とどんな関係が？

現実世界 ターラスの館へ

イノアの村に着いたアランドラは、夢を研究するセクタスという男と出会う。村の老人ワインズを悪夢から救う方法が見つからず、彼は「夢の研究の第一人者」ターラスの館へ行くことを提案する。だがそこには、メルザスが下僕とした「ムルータ」の姿があった。

⇨原因不明の悪夢に、対処法も思い付かない。とりあえず館へ行ってみるか

ムルータたちの攻撃にさらされる

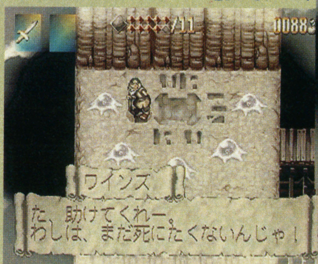


⇧館には「樹上の一族」と呼ばれるムルータたちが。メルザスの力が及んでいる？

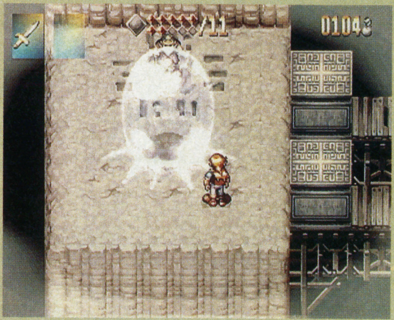
夢の世界 ワインズの夢

ターラスの館から持ち帰った本には、アランドラの「エルナ」としての力について詳しく記されていた。セクタスからその方法を教えられ、初めて人の夢の中に入っていくアランドラ。そして夢の中で、モンスターに襲われているワインズを発見する。

初めての侵入



⇦⇧ワインズがうなされている悪夢の原因は、モンスターだった。急いで救出に向かうが…



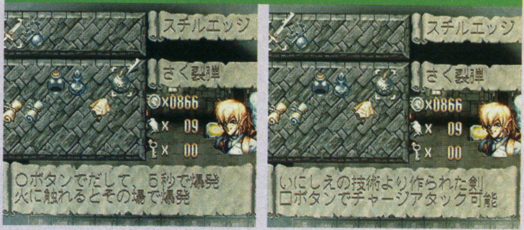
⇨ただのスライムだと思ったら、合体してこんな巨大な姿になってしまった！

システムチェック 武器アイテムは「装備」してから使う

『アランドラ』では、通常と戦闘のフィールドの違いなどは一切なく、すべて同じアクションフィールドである。

手持ちの武器とアイテムは、それぞれ1つずつ装備し、武器は□ボタン、アイテムは○ボタンで、それぞれ使えるようにしておかなくてはならない。

ステータス画面で矢印を移動



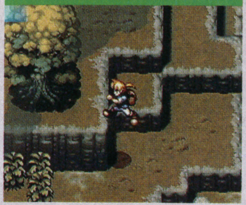
⇧ステータス画面を呼び出し、必要な武器とアイテムを選ぶのだ

⇨敵と闘うだけでなく、仕掛けをクリアするために必要なことも多い

システムチェック「奥行き＋高さ」を考えて行う移動

ARPGではかなりオーソドックスな、ナナメ見下ろし型視点。「高さ」を活かした仕掛けの演出など利点は多いが、その視点による見た目の錯覚を利用したトラップもある。これを頭に置いておかないと、思わぬ苦労を強いられてしまうのだ。

登れない高さ

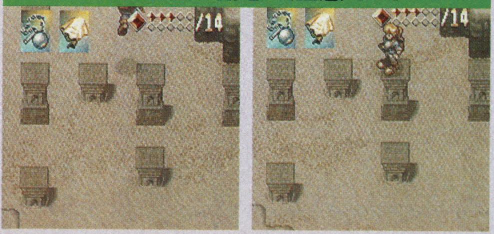


⇧でも2倍の高さは無理。高さを利用した迷路は多いぞ

登れる高さ

⇧これくらいの段差はわけなく登れる。×ボタンでジャンプ

見た目の錯覚に注意して

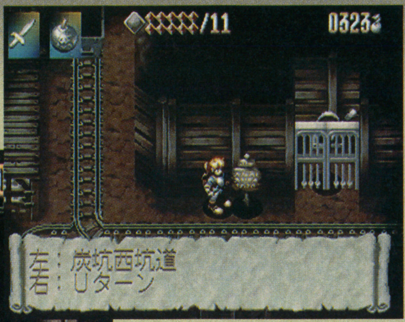


⇧こういった場所では、足場全体を見て軸のズレを確認

トロッコで坑内をくまなく探せ！

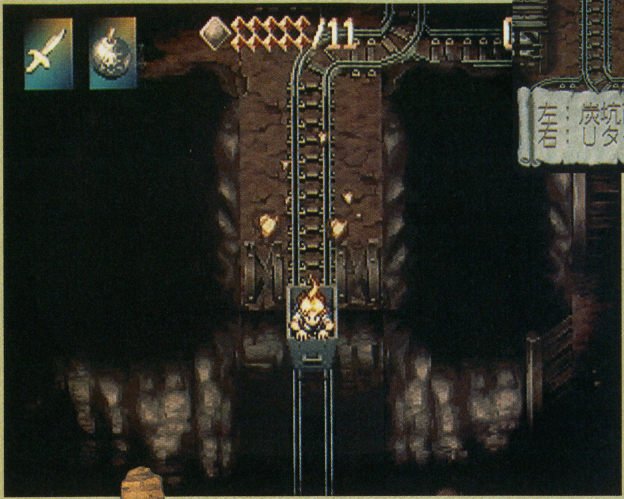
夢→現実世界へ 炭坑の落盤事故

ワインズを悪夢から救い一息ついたところへ、すかさず次の事件が起こる。村の北に位置する炭坑で落盤事故があり、何名かの作業員がまきこまれたのだ。1人だけ助け出されたオーレンは、眠りの中でうなされるのみ。今度も出番となったアランドラが夢の中で見たものは、炭坑を襲うムルータの集団だった！



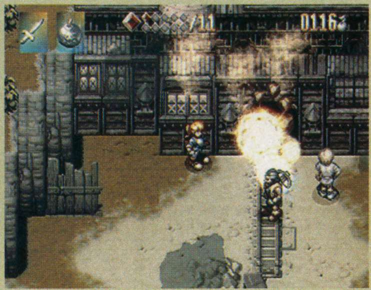
オーレンの夢

事故はただの落盤ではなかった。ムールタたちの目的は何なのか？



炭坑内部の長距離移動は、トロッコで行うのだ

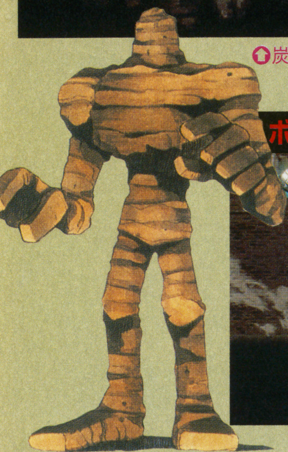
炭坑の奥で、ムルータのボスが指示を与える

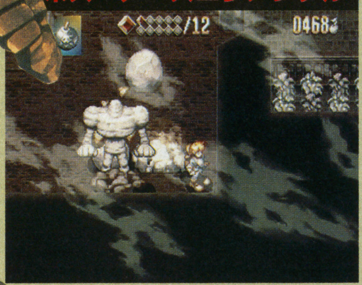


来る前に手に入れた炸裂弾で入口を爆破

現実世界 ラアの地下墓所

炭坑の事故で命を落としたオーレンの墓参り。アランドラは「解放者よ…」の声に導かれ、地下墓所に足を踏み入れる。そこで、彼は自分の役割の重要さを知る。





ボス：アースエレメンタル

最後の試練はアースエレメントとの戦闘。これで立派な「解放者」になれる？

ちょっと頭をひねらないと答えを導き出せない「問い」もある。よーく考えて、ラアの鼻をあかしてやろう

彼をイノアへ呼び寄せた、紋章の守護者ラアが呼びかける。悪魔を滅ぼす「解放者」としての力が試されるのだ

システムチェック ダンジョン内の「物」はとにかくさわってみる

ダンジョンの仕掛け、トラップなどをクリアしていくためには、さりげなく置かれたモノをうまく利用することが必要。通常では行けそうにない場所も、それらを計算に加えれば必ず行けるようになるのだ。

●障害を乗り越える道具

ダンジョン内には、タルなどいろいろなモノが配置されている。これらを高い場所への踏み台に、また遠い足場への中継場所として利用していくのだ。

代表的な3つ

置かれているモノは、ダンジョンによってさまざま

状況によっては

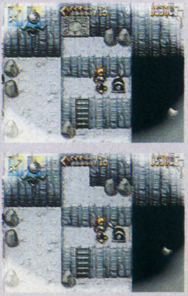
スイッチを操作してモノを手に入れる場所もある。ワナに引っかからないように

コワレモノもアリ

見た目は同じタルや岩でも、割れるものとそうでないものがある。それは状況でも変化

●スイッチ関係は「時間が」カギ

スイッチ類は、いくつかの状況を切り替えるのが主な役割。これらには制限時間などの条件が多く、またアイテムを使用する場所も少なくない。



戻ってしまう場合も

仕掛けに触れた瞬間からなど、時間の経過の仕方は場所によってさまざま

●足下の状態で対応は変化

特にモノに関することではないが、マップ中には、アランドラの動きを制限する地形が数多くある。砂地、水辺などはアクションに与える影響が大きい。

こんなに違う

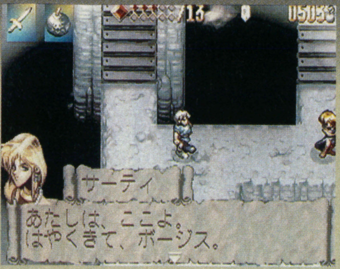
砂地では、移動速度やジャンプ力が極端に低くなってしまう

ところどころに、石畳があったりする。こういう意図的な場所は利用するべし

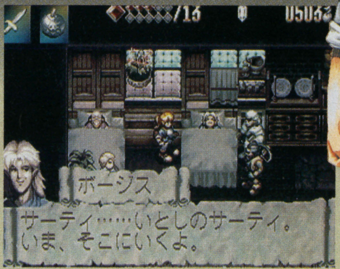
夢の世界
目覚めぬ男

夢の内容を現実の世界に流出させてしまうという、特殊な力を持ったナーシア。村人への迷惑を考え彼女はかたくなに眠りをこばみ続けている。一方、彼女が思いを寄せるボージスは、あるときから眠ったまま目覚めずにいた。

身体的、精神的にすでに限界に来ているナーシアの願いをかなえるために、アランドラは「目覚めぬ男」の夢の中へ入っていく。

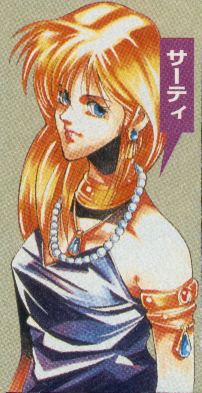


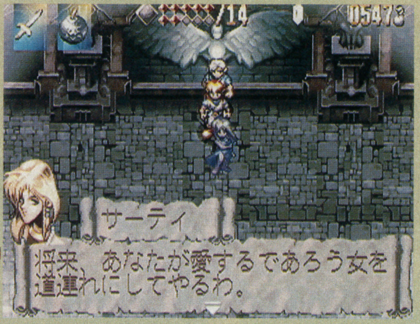
⇧ボージスが夢の中に作った女性、サーティ。しかし、彼女の正体は…



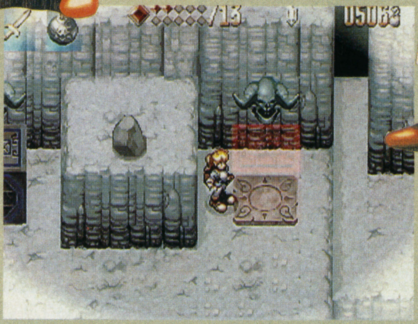
⇧ボージスは現実の女性を愛することができず、夢の中である女性を追っていた

⇧眠り、覚醒両方に絶えず付きまとう苦痛が、彼女をむしばんでいく





⇦追いつめられ、死を目前に、夢魔サーティは意味ありげな言葉を残す


⇧ボージスの夢のなかは、ワープポイントを利用して進んでいく

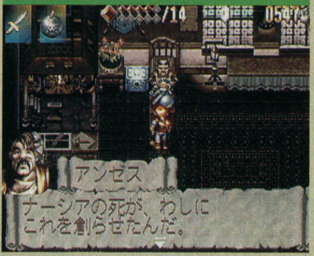
現実世界
いにしえの神殿へ

イノアの村には、目覚めた状態で夢（予知夢）を見るシヴィルという少女が住んでいる。彼女はアランドラに夢の話を聞かせたり、ときに進むべき道を示し、また忠告を与えてくれる存在だ。

そのシヴィルが、村の東に位置するテジナ砂漠の隠された神殿のことを、静かに語り出した…。

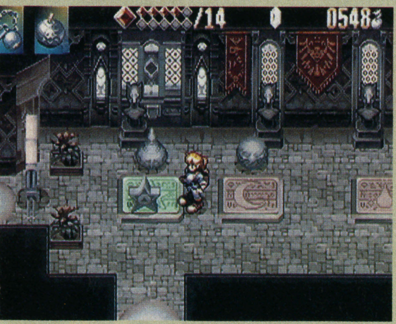
⇦砂漠では、砂に潜るアイテムを入手

新たな武器を入手



⇧皮肉にも仲間の死が創造力を蘇らせた

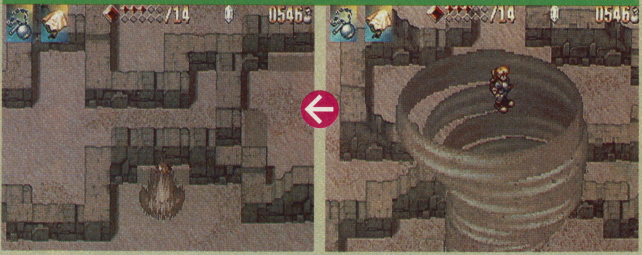
⇧なぜかしらアランドラを慕う少女、シヴィル


⇦神殿の内部は、このようなパズル的仕掛けが多い。とにかく頭をひねれ！

神殿の謎を解け！

⇧新たな武器と力を得るために…

竜巻に乗って一気に移動

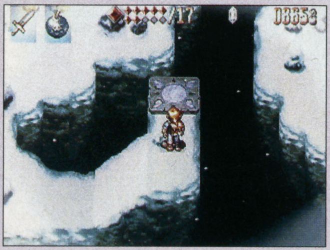

⇧アランドラを竜巻が襲う。だが、これは神殿へ近づくための方法でもあるのだ

システムチェック
セーブポイントを活用する

『アランドラ』では、ゲームのセーブは、イノアの村のアンゼスの家（船の沈没に遭ったアランドラを助けてくれた人物）、またダンジョン内に設置されたセーブポイントでも行うことができる。ダンジョン内のセーブポイントは、かなり奥の方にあることが多いが、体力と魔力を回復させるありがたい機能を備えているのだ。

体力、魔力を回復させられる

⇧回復アイテムなどは温存して、ここでの回復を利用するのが賢い


⇧彫刻が光るワープポイントがソレだ

PS緊急特報！ アランドラ 物語の核心をえぐるキャラを公開

現実世界 初めての干潮

いにしえの神殿で、新たな装備を手に入れたアランドラ。そして帰ってきたイノアの村では、何やら子供たちが騒がしい。聞けば、大規模な干潮が起き海岸線が顔を見せているのだという。何十年かぶりらしいこの珍事を見るため海岸へ。しかしそこでアランドラは奇妙な洞窟の入口を発見する。

子供たちは、みな一様にはしゃいでいる

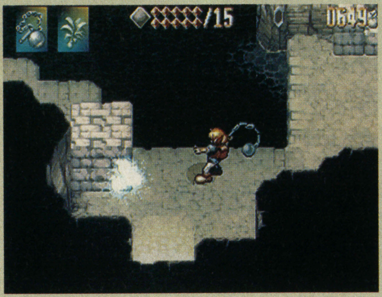
アランドラへの非難の声が

いにしえの神殿から戻ってきたアランドラに、突然敵意のまなざしが向けられる。炭坑で命を落としたオーレンの友人ゴウセルは、次々に起こる事件の原因がよそ者のアランドラにあると決めつけてしまうのだ。彼の影響はすぐには人々に及ばないようだが…。

とんでもない言いがかりだけれど、こうも不幸が続いてはムリもないか

メルザスがねらう「紋章」を守る守護者の一人「ヴル」のしもべ。不定形体

洞窟の中は、ブロックを破壊しつつ進む



夢の世界 クラインの悪夢

いにしえの神殿に向かう前、シヴィルが見ていた夢は、狩人のクラインが何かの影におびえ、最後に獣人化してしまうというものだった。その予知夢が、今まさに現実のものになろうとしていた。

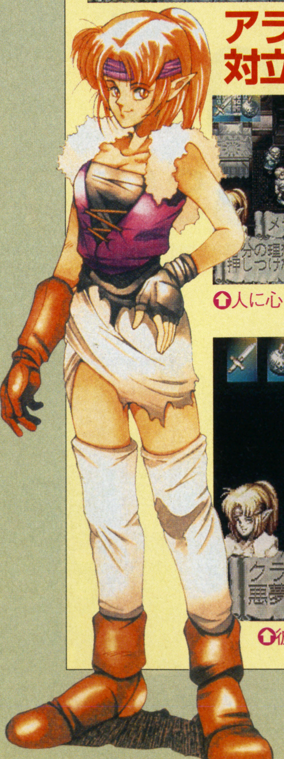
夜ごと村中にとどろく不気味な遠吠え、その主は精神を冒され、暴力と血を欲する獣と化したクラインだったのだ。どんどん自我が崩壊していくクライン。アランドラは彼の夢に入る決意を固める。

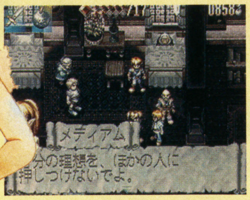
夜になると、そのほとばしる暴力への欲求を抑えられなくなるクライン

まどろみの一族「エルナ」の 少女メディアム登場

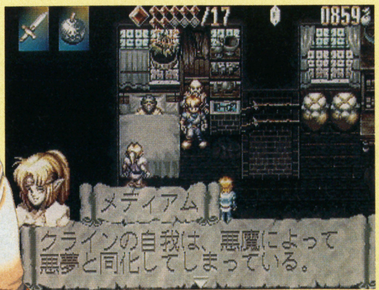
クラインの悪夢に悩まされるイノアにやってくる1人の少女。彼女もまたアランドラと同じ「エルナ」の一人。独自の方法論を持っている彼女は、クラインの夢に入るというセクタスに対し、否定的な意見を述べる。相容れぬ立場の2人のエルナの今後は!?

アランドラと対立する!?

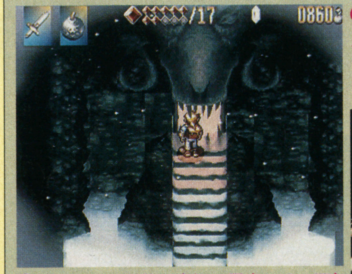




人に心を許すことをこばむ

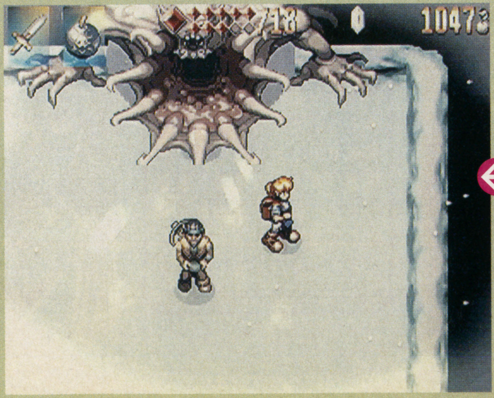


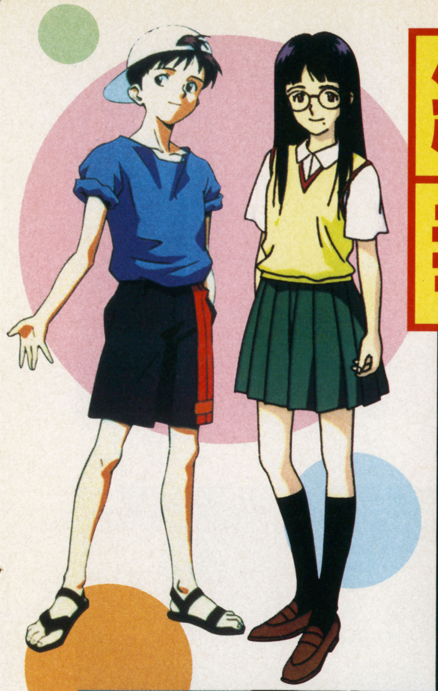
彼女は夢そのものを削り取る方法を使う


クラインの悪夢の中枢、雪中にその不気味なたたずまいを見せる建物のなかへ

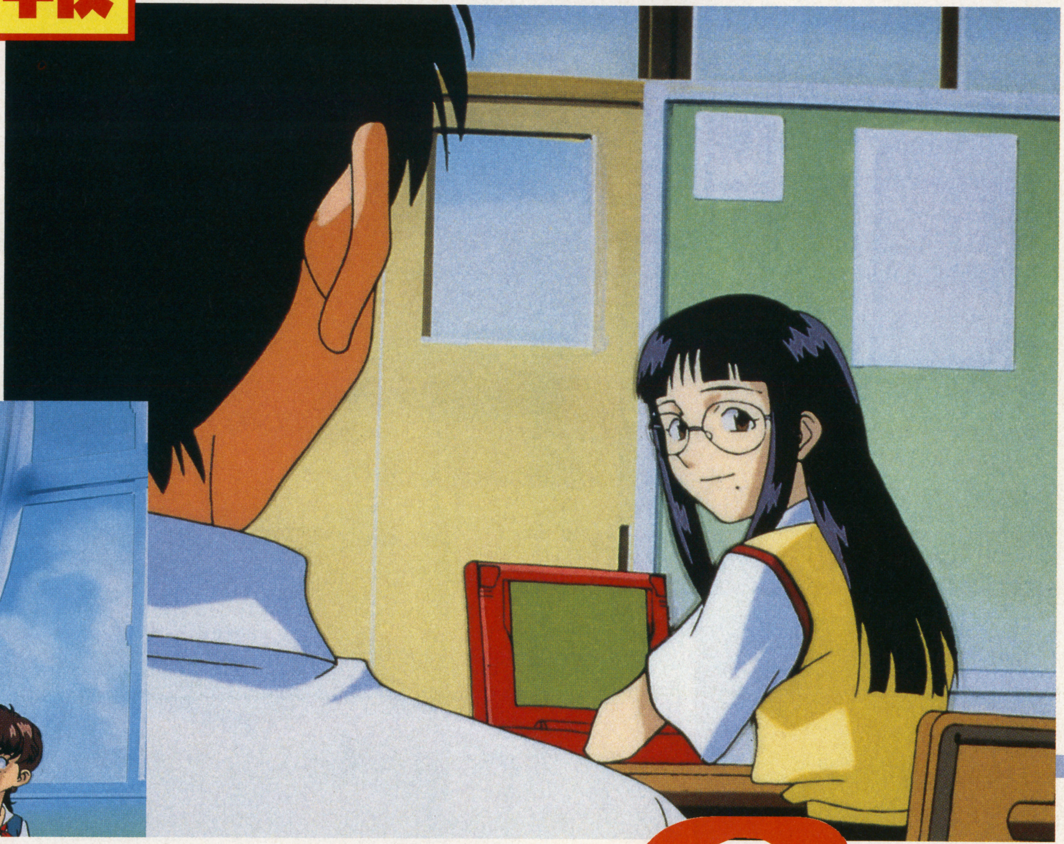
村に現れたエルナの少女はもう手後れだという

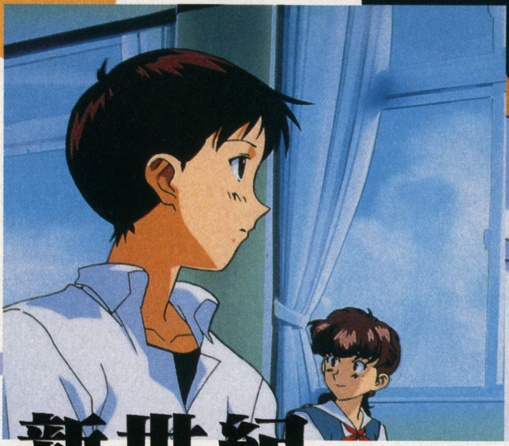
倒せるのか!?


複雑な内部、そして最上階に待っていたのは凶々しいモンスターだった！



続報 アニメシーンのニューカット&新パッケージ用同梱カードを公開

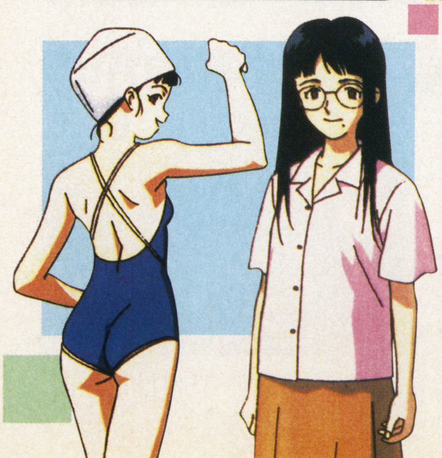




新世紀 EVANGELION 2nd Impression

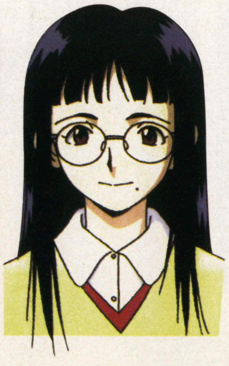
アドベンチャー	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
	セガ
SS	3月7日発売予定 6800円
	バックアップメモリー対応（ブロック数未定）

昨年、アニメファンを熱狂の渦に巻き込んだ『新世紀エヴァンゲリオン』。好評を博した同作のSS版アドベンチャーゲームの第2弾発売まで残すところ1ヵ月。今回は、最新画面と共にストーリーやシステムをおさらい。また、前作のリニューアルパッケージ同梱のカード情報も併せて紹介する!



ミステリアスな転校生 山岸マユミ

今作の物語の軸となる山岸マユミ。メガネや全体の雰囲気からは内向的な印象を受けるが、水着姿の表情からは一転して自信家のようにも思える。ストーリーによって本当の姿が見えるのかも…。

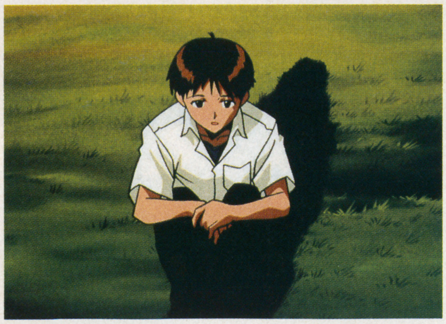


新ヒロイン 繊細？活発？素顔はまだ謎

上の新たに入手した2枚のカットは、アニメシーンに使用されるもの。自己紹介を終えた転校生の少女、山岸マユミをぼんやりと眺めているシンジと、視線を感じて振り向くマユミがいる。

彼女は、内向的な性格で読書好きのため、他人との接触を避ける傾向がある。そんな彼女に、シンジは自分の影を投影していく。この2人の接触が今作の物語の軸となるらしい…？

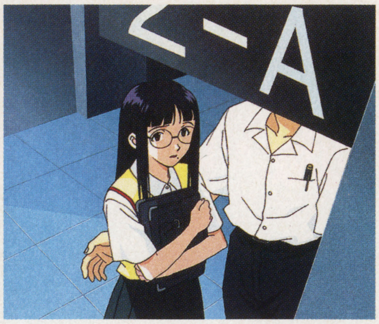
SS詳細続報！ 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression 新ヒロインの最新アニメーション

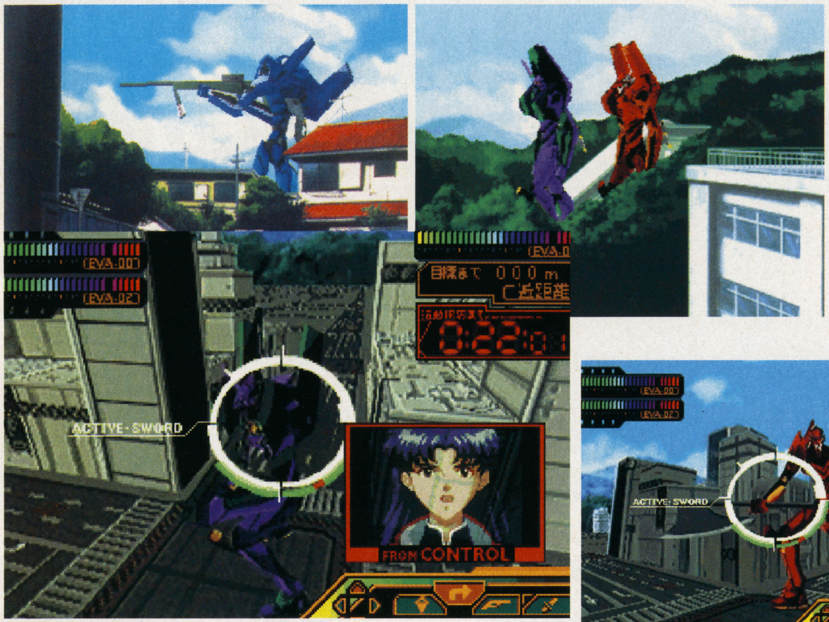


ストーリー 悩めるシンジ マユミとの関係は

自分も転校生だっただけに、シンジはマユミのことがなんとなく気になる。そんな時、トウジとケンスケの2人が彼女を文化発表会で復活する地球防衛バンドの新ボーカルにしようと提案。シンジに仲介役を押し付けてきたが、はたしてうまくいくのか…。

ストーリー展開は前作同様、選択肢によって様々に変化する。そのなかでマユミも使徒との戦闘に絡んでくるらしい。しかも、彼女の父親は国連所属の技術者らしいのだ…。





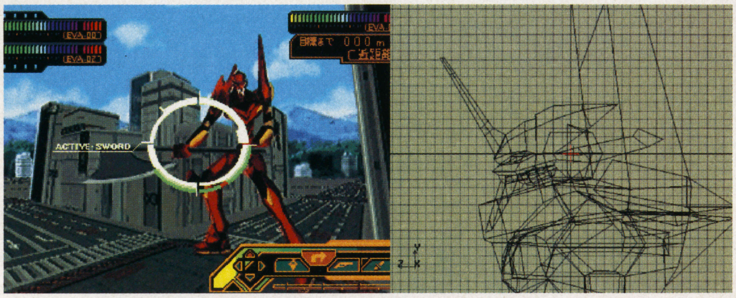
⇧ポリゴンの機体にモーションキャプチャーで動作の再現。そして、機体と手描きによる背景との合成には、存在感を増すブック処理を使用

VS「使徒」 武器選択が可能？ 変化に富んだ迎撃

使徒との戦闘も前作のシステムを継承しているので、コマンドの選択によって展開が違ってくる。写真からもわかるようにエヴァはスナイパーガンやスマッシュホークといった、用途の異なる武器を持っている。ここから使徒への攻撃パターンが複数存在することがわかる。

また、戦闘の時間帯も昼間、夕方、夜の3つを用意。夜の戦闘シーンでは、機体がライトアップされるなど、変化に富んだものになっている。

ワイヤーフレームでよりリアルな機体



⇧ワイヤーフレームにより描かれたエヴァ。ポリゴン処理によってリアルな画面に

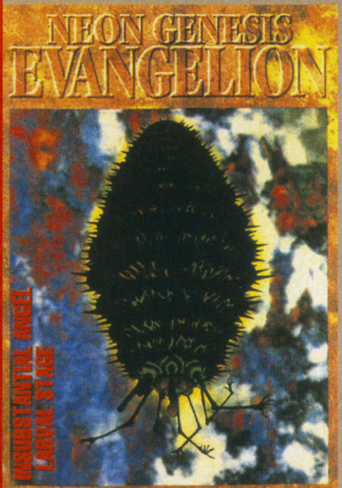
直前情報

1st新パッケージにトレーディングカード

エヴァンゲリオンファンのみんなへバレンタインプレゼント。2月14日に発売される『新世紀エヴァンゲリオン』リニューアルパッケージ版（廉価版）には、オリジナルカードダスマスターズが3枚同封されるのだ。

この企画は『～2nd Impression』とも連動。こちらにも別の3枚のカードを同封。そして、2つのソフトを購入した後、同梱の応募券を使って応募すると、さらに3種類のカードがプレゼントされる。合計で9種類のうち、今回はリニューアル版に同梱されるイラストを大公開！

前作『エヴァンゲリオン』リニューアル版パッケージ同梱カード



⇧『～2nd』に登場するオリジナル使徒のカード。これは幼体時の1シーン

⇧楽しげなシンジとマユミのツーショット。文化発表会の打ち合わせ？それとも…

⇧アスカにも悩み事が？ キッチンに立つシンジに深刻な相談事でもあるのだろうか

©GAINAX／Project Eva.／テレビ東京／NAS／SEGA ENTERPRISES

『千年帝国の興亡』入門への必須カリキュラム
初級・中級・上級の戦闘講義を解説

前作『ワールドアドバンスド大戦略』を世に送り出したセガの開発チームが、満を持して送るオリジナル作の『千年帝国の興亡』。新システムを理解するための入門編として、士官学校での講義内容を詳しく解説する

シミュレーション	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
	セガ
SS	3月21日発売予定 価格未定 バックアップメモリー対応（ブロック数未定）

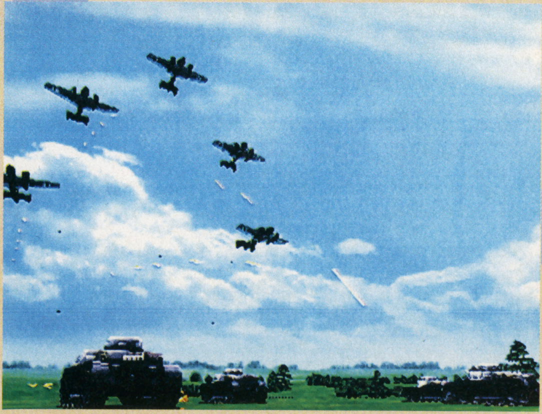
まず第一歩 士官学校の門戸を叩く

ドイツ陸軍の士官となって、歴史上に登場した戦場はもちろん、架空の戦場も転戦していく歴史シミュレーション。

本作は、前作と大幅に戦闘システムが変更されているが、戦闘の基礎を学べる士官学校が用意されている。まずはここでみっちり鍛えよう。

⇧いきなり卒業試験も受けられる

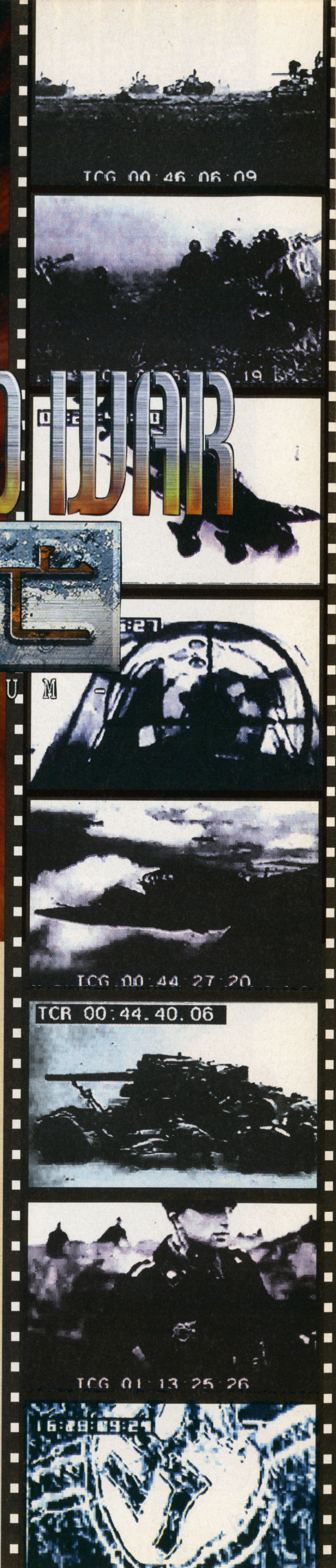
士官学校に入学すれば、戦闘の基礎知識を学ぶことができる。何事においても基本が重要！



⇨ポリゴンで描かれた兵器が戦闘を繰り広げる

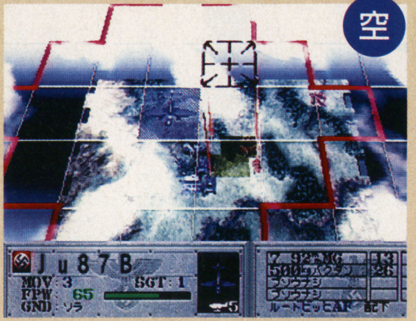
戦場では、空軍との連携が非常に重要な要素になるのだ。

⇧士官学校で同期となる空軍将軍候補生。誰になるかはランダムで、能力も違う



©SEGA

SS詳細続報！ ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
士官学校での戦闘講義・初級から上級まで



⬆➡空の1マスは地上の2×2マスに相当するので、支援効果が期待できる

初級戦闘講義「兵器の移動」と「戦闘」について

ここでは基礎中の基礎である移動と戦闘について学ぶ。

これまで何度も紹介してきたが『千年帝国の興亡』の戦場は、陸と空の2重構造、デュアルマップシステムをとっている。これにより地上と空がそれぞれ独立したフィールドでありながら、1つの戦場として立体的な空間を形成しているのだ。そのため、陸と空の連携が非常に重要になるのだ。

ユニットの移動

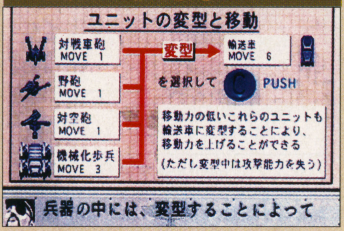
戦場ではユニットを移動させ、敵を攻撃し、作戦目標を達成するのが目的となる。

その移動だが、ユニットごとに移動力が決められていて、その範囲内でしか移動はできない。また野砲などの極端に移動力が低いユニットは、変型することで移動力をアップさせることができる。

航空機の武装チェンジ

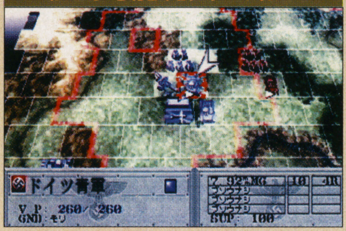
⬆航空機は発進する前に武装チェンジができる。戦況に合わせて武装を変更する

変型で移動力アップ



⬆変型中は攻撃能力を失うし、防御力も低い。敵に狙われないように注意

移動可能範囲を知る



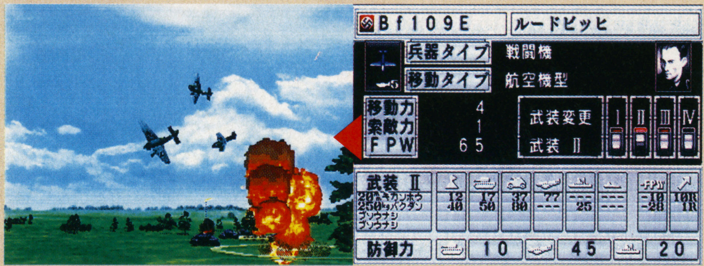
⬆赤ライン内が移動可能範囲。ユニットによって異なり、地形にも影響を受ける

攻撃

攻撃時に味方ユニットが隣接していたり、味方航空機が上空にいる場合は、支援効果により通常よりも攻撃力がアップする。これを積極的に活用することで、戦闘がグッと有利になるぞ。

連携で攻撃力アップ

➡味方ユニットに隣接し、さらに航空機の支援効果まである。完璧な布陣



⬆右の画面は、どの武器がどのユニットに対してどれだけ有効かを表わしている。たとえば250kg爆弾なら、戦車・輸送車系に対して非常に高い攻撃数値を持っている

実技試験

講義が終わると実際の戦場に見立ての実技試験が行われる。

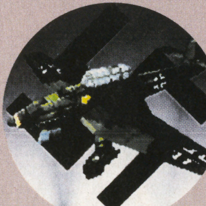
その結果によって評価点が付けられ、試験結果は主人公の能力値の決定にも影響を及ぼす。

初級試験は、敵軍が2ユニットしか登場せず、3ターン内に倒せばクリアとなる。難易度は低く、ここで戦闘の雰囲気をつかめる。

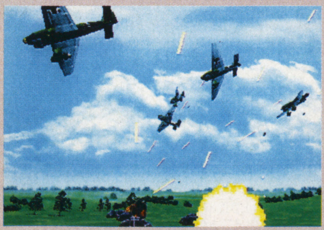
⬆戦闘開始前に表示される戦況報告&勝利条件。よく確認して戦闘に挑もう

初級実技試験での主な登場兵器

Ju 87B



電撃戦の先鋒を務めた急降下爆撃機。ゲーム中でも頼りになる。



⬆航空機が一気に降下し、爆弾を投下するさまを忠実に再現している

1号戦車A型

乗員の訓練用に生産された戦車。武装は控えめで火力が乏しい。

⬆戦場を疾駆するポリゴンI号戦車。車体の質感がよく出ており迫力がある

空港
航空機の発進・着陸・補給などはここでのみ可能。

自軍都市
将軍ユニットは都市でのみ補給・回復が可能。VPを消費する。

敵軍都市
敵軍の拠点となる都市だ。占領すれば勝利。

時間の流れ
時間の流れは朝・昼・夕方・夜・深夜となっている。

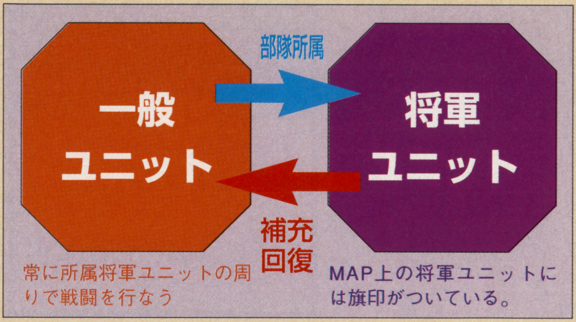
中級戦闘講義「兵器の補充」と「都市の占領」

中級講義では補充と占領について重点的に学ぶことになる。

この補充が前作から大幅に変更された点であり、本作の戦闘においても勝敗を決する要素の一つである。しっかり身につけよう。

将軍ユニットとその配下

戦場では自軍・敵軍ともにいくつかの部隊に分かれており、それぞれの部隊には将軍ユニットが存在する。この将軍が戦場において重要な役割を担っており、その特性を知らなければならない。またゲーム中には、ロンメルなど実在した将軍が70名以上も登場する。



常に所属将軍ユニットの周りで戦闘を行なう

MAP上の将軍ユニットには旗印がついている。

部隊総合力（FPW）

各ユニットには部隊総合力（FPW＝フォースパワー）という数値が設定されている。これはユニットの疲弊度に相当し、数値が高いほど士気が高いことを表わす。

FPWは戦闘時の攻撃力・防御力に影響し、戦闘するたびに減少していく。また武器を使用するには一定のFPWを必要とするので、数値がそれを下回ると、そのユニットは攻撃不能状態になる。

FPWの回復方法

航空機の場合	陸上兵器の場合
①空軍将軍のいる空港に所属機が着陸すれば、次のターンに全回復する。	①将軍に隣接していれば、次のターンに全回復。
②自軍及び同盟軍空港に着陸すれば、次のターンに40ポイント回復する。	②自軍都市上なら次のターンに40ポイント回復。
※航空機は空中での回復はできない。一度空港に着陸する必要がある。	③コマンドの休息を実行。即30ポイント回復。
	※将軍ユニットの回復は②③の方法のみ。

各部隊は、常に将軍ユニットを中心に進撃するのが鉄則

兵器の補充

ユニットが戦闘すれば、ダメージを受けるのは当然。そこで機数を補充することが大切になる。

補充もFPWの回復と同様に所属将軍に隣接すれば可能。しかし将軍にはSUPという数値が設定されていて、この数値と引き換えに配下の補充を行う。そのため、これが低いと補充はできない。

所属将軍ユニットに隣接すれば、補充のコマンドが選べるようになる

将軍ユニットは都市上でのみ回復

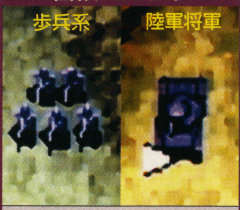
将軍は都市のVPを物資SUPとして吸収し、補充にあてる

FPWの回復や配下ユニットの機数補充など、万能の働きをする将軍ユニット。しかし、将軍自体の回復・補充は都市上でしか行えない。そのため将軍の積極的な攻撃参加は避けるべき。

都市の占領

各シナリオでは、敵を全滅させるか敵の拠点都市を占領すればクリアとなる。制限ターン数があるので、敵を全滅させるのは難しいと判断したら、一気に敵の本拠地を奪取するのが得策。前作と違い都市に歩兵系のユニットか陸軍将軍を進ませれば占領できる。

占領ユニット



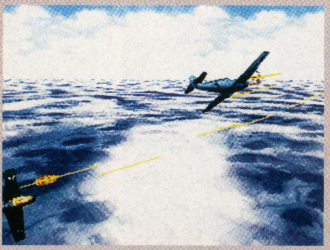
上の2つのユニットはあまり前線には出さず、後方支援のような形が賢明。

占領は、都市上に占領可能ユニットを進ませ、占領コマンドを選べばよい

主な登場兵器（中級）

Bf109E

メッサーシュミットの名を冠する戦闘機。大戦前半に活躍した。



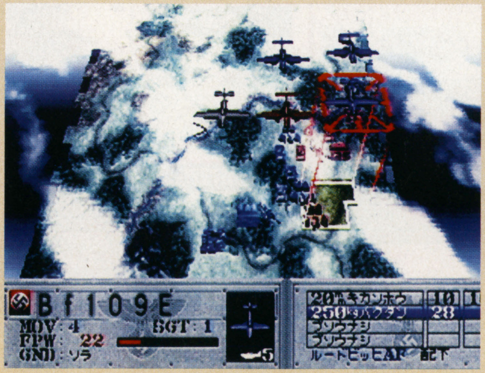
航空機同士の戦闘シーンは、流れるように滑らかな動きで迫力満点

実技試験

中級実技試験は、初級よりも多少難易度は上がる。敵にも航空機が登場し、ユニット数も増える。

この実技では、講義で学んだことを実践しないと良い評価点はもらえない。FPWと補充に気を配りながら戦う必要がある。

将軍ユニットの物資が少ない状態で戦闘開始。



講義の内容をふまえて戦闘をする。とにかく将軍の周りに配下を置くのだ

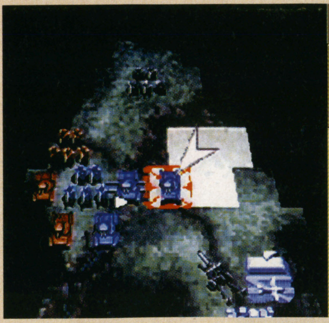
SS詳細続報！ ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
士官学校での戦闘講義・初級から上級まで

上級戦闘講義「索敵効果」と「天候変化」

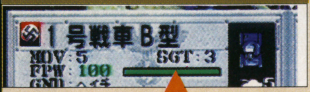
初級・中級の実技試験では、戦場がすべて見えている状態で、天候の影響はなかった。
しかし実戦では、敵がどこに潜んでいるかは判らず、天候によって様々な支障が出るもの。ここでは索敵と天候について学ぶ。

索敵の概念A

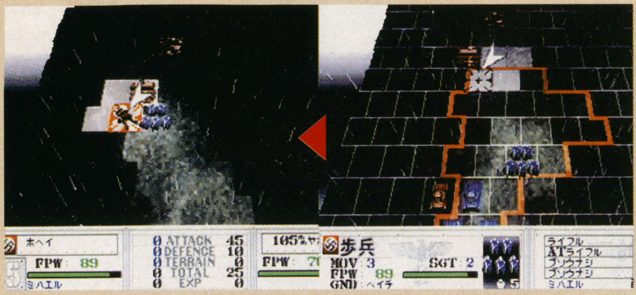
索敵とは、敵を発見する能力のことで、ゲーム中ではSGTの値で表わされる。これが高いユニットなら索敵能力も高い。敵の位置を把握することが第1歩だ。



索敵の能力値

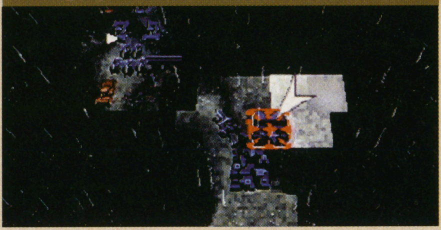


SGT（サイト）は各ユニットごとに設定されており、ユニットデータウィンドウに表示される。SGTの値1は、昼間の平地での半径1マス分の索敵能力があるということ



索敵不能地点に移動したら敵が…。この場合は奇襲攻撃を受けてしまう

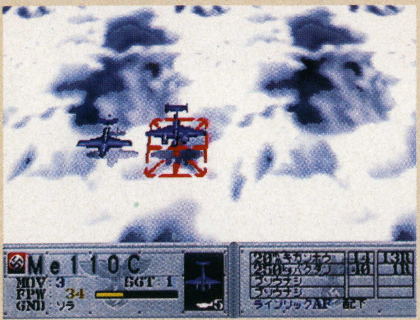
時間・天候に影響を受ける



夜間で雨の状態。味方ユニットの1マス先ぐらいしか見えず、ヘタに動くと敵の奇襲に遭ってしまう

索敵の概念B

索敵している範囲はユニットを動かすたびに変化していく。航空機などは、空の1マスが地上よりも広いので索敵に適していると思われるが、時間や天候に影響を受けるため万能ではない。特に夜間で雨の状態では、視界が非常に狭くなり危険な状態に陥る。



厚い雲海に遮られ、攻撃はもちろん索敵能力も失ってしまう

天候変化の戦闘への影響

天候	戦闘への影響 陸・陸	戦闘への影響 空・空	戦闘への影響 陸・空	累積度	備考
晴れ	○	○	○	-1	
曇り	○	○	△	0	
雨	○	○	×	+1	一定値になると泥沼
雪	○	○	×	+1	一定値になると積雪

○ 影響なし　△ 攻撃力低下　× 交戦不可

天候の影響

天候が戦闘に及ぼす影響には多大なものがあり、天候と索敵は密接な関係がある。晴れの場合は特に問題なく、曇りの場合は多少攻撃力が落ちる程度。しかし、雨・雪の場合は視界が狭くなり、索敵能力も極端に落ちる。また、空は厚い雲に覆われるため航空機からの支援行動が受けられない。悪天候は様々な支障を来たすのだ。

主な登場兵器（上級）

Me110c

爆撃機や偵察機として、多目的に活用された大型戦闘機。

250kg爆弾を搭載しているので地上の敵にも大ダメージを与えられる

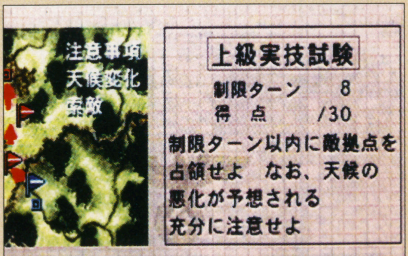
水面に橋が映り、その橋の上を戦車が疾駆する戦闘シーン

敵の姿が見えないだけで戦闘に緊張感が増す。中央の橋付近で、熾烈な戦闘が繰り広げられるだろう。

敵の姿は見えない。進軍には注意されたし

実技試験

いよいよ上級実技試験。講義内容をふまえた実戦形式の戦闘だ。
戦闘開始直後は敵の姿を確認することはできない。また天候も変化していくので注意が必要。兵器も敵味方ともに豊富になる。
この実技試験が終われば、講義は終了し、卒業実技試験にのぞむことになる。この成績次第でキャラの能力値が決定するぞ。



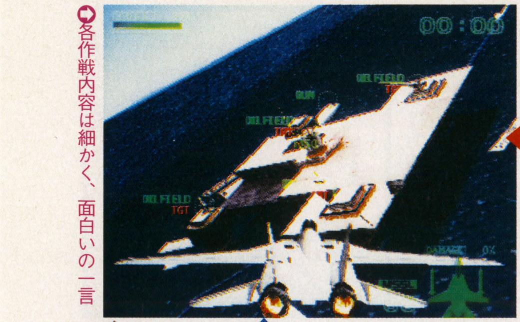
指令は8ターン以内に敵を全滅させるか、拠点都市を陥落させること。迅速に事を運べ！

Are you ready?
Let's take off.
In to the hellfire!!

開発中サンプルをプレイ その感触と増加要素をリポート

只今の開発状況は40％ほど 前作と比べてどう変わった?!

今回は、ナムコへの直撃取材を敢行。開発中のサンプルをプレイしてみた。そこで得た結論は「良好」の一言。操作系は前作と同一で、今回も爽快感の高い空戦を楽しめる。また、作戦内容は細分化され、夜間戦闘などをプレイできる点が新しい。さらにデータを読み込む時間も短く、ストレスを軽減していたのが特徴的だった。



各作戦内容は細かく、面白いの一言

離陸直後の場面。ブレイクナウ（散開せよ）の声が入り、戦闘が開始される

CHECK

ヘッドアップディスプレイ（H.U.D）と自機後方表示のどちらがプレイしやすい?

本作ではプレイ視点を、H.U.D（総合情報表示機器）視点と3人称視点の2つから選べる。どちらが良いかはプレイヤーの好みで分かれるが、高度や速度、方位などの情報がリアルタイムに把握できるという点で、H.U.Dのほうがややプレイしやすいだろう。

H.U.D表示

自機後方表示

ACE COMBAT 2

シューティング **エースコンバット2**

ナムコ

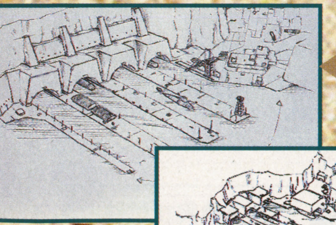
PS **97年発売予定 価格未定**

メモリーカード対応（ブロック数未定）
ネジコン対応
アナログジョイスティック対応

発売に向けて、日々開発中の『エース2』。今回は開発中のサンプルから得た情報を含めて、これまでの総括をお届けする!

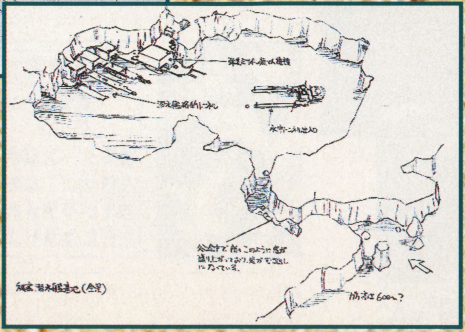
新フィールドの開発画面を入手!!

現在公開中の場所を含めた5カ所の戦場の開発スケッチを入手! そこから導き出される作戦内容を以下で類推してみた。これが実際のゲーム中でどう変わるのか、楽しみなところだ。

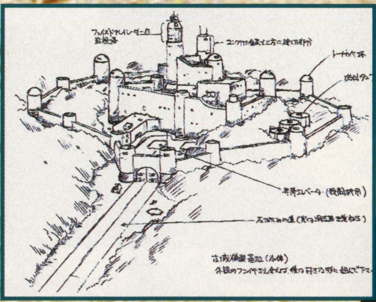


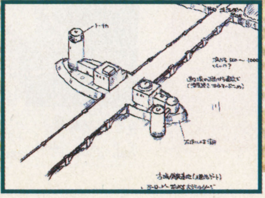
秘密潜水艦基地

周辺を断崖絶壁に囲まれた、孤島の潜水艦基地。ここを爆撃する任務があるのだろう。



機銃などが設置された基地。両側が崖のため、高速攻撃は難しそうだが…





外壁上の対空砲など細かいところまで描かれている

偽装古城基地

古城を偽装した武装基地を襲撃するステージ。ここは現段階でほぼ完成しており、数機の敵機を相手に夜間戦闘を行うのだ。

暗闇をぬって迫り来る敵の曳光弾をかわしながら目標を破壊する任務

©(株)ナムコ

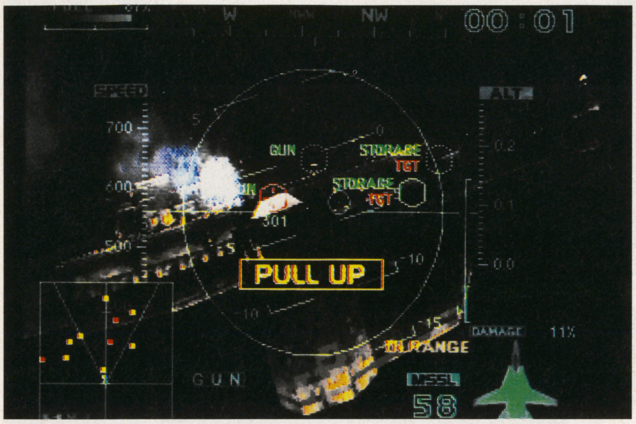
PS詳細続報! エースコンバット2 増加された機体&任務内容とは?

表示情報&グラフィックの多様化でリアル感UP!

今作の目玉は、自機や背景のグラフィックの強化にある。特に背景部分はポリゴンにテクスチャを貼ったことで存在感が増した。
また、H.U.D上の画面表示情報など、僅かな細部も前作から修正が加えられた。これにより、実機を感じさせるリアル指向に仕上がっていたのだ。

⊕前作の画面と比べればその違いは一目瞭然

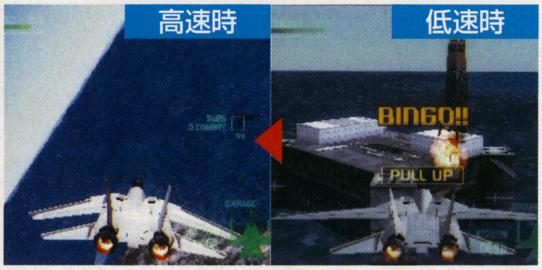
⊕ポリゴンのベタ塗り背景だった前作と違い、テクスチャの採用で現実味が増した



⊕機体だけでなく、背景も映像的強化を施された。空の微妙な色合いがキレイ

●選択機種はどう変わる?

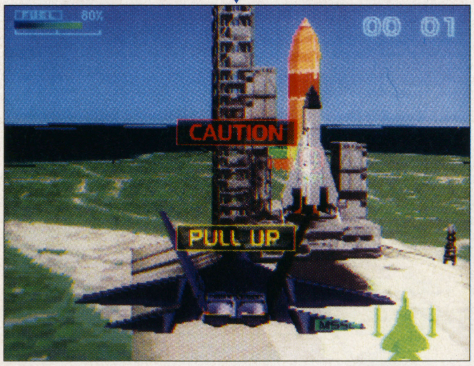
使用機が増えるのも今作のウリの一つ。『2』では隠し機も含め、前作の戦闘機はすべて使えるが、それ以外の新型も気になる。サーブ37ビゲンやMig-25など通好みの機体の登場はある…?



⊕こちらは前作にも登場したF-14。『2』ではカラーリングが実機仕様に近くなり、可変翼もちゃんと動きます(マニア感涙)

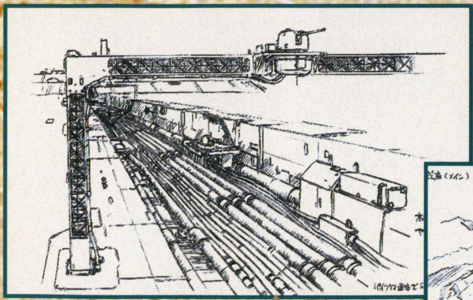
CHECK これ以外の戦闘機は何が出る?

初登場として予想されるのが、スウェーデンのサーブ37や旧ソ連のミグシリーズ、仏空軍のミラージュシリーズなどだが…?



Mig-21	F-117A	F-16	F-4
旧ソ連の名機。単発式エンジンで計量、機動性も高い。反面、武装と兵装量は貧弱。最大速度M2.1	史上初のステルス型戦闘機。機体隠蔽能力は格段に高いが、高速性に欠ける。最大速度M0.9	米空海軍の防空戦闘機。単発エンジンで兵装量もやや低いが、機動性は格段に高い。最高速度M2以上	米海軍の全天候型艦上戦闘機。機動性に優れ、兵装量も大きい名機である。最大速度M2以上

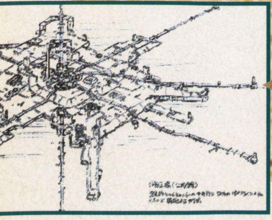
EF-2000	Su-35	F-22A	F-14
欧州4国で国際開発された次世代主力戦闘機。主翼は複合デルタ翼。最大速度はM2以上と見られる。	95年に就役したロシア空軍の量産型多用途戦闘機。兵装量、機動性とも高く、露空軍の主力機である。	86年に米空軍に採用された戦術戦闘機。ステルス性が高い。デルタ翼が特徴的。最大速度M2.2	高い機動性と加速性、強力な武装を備える米海軍の主力戦闘機。主翼は可変後退式。最大速度M2.34



⊕ここで熾烈な空戦が行われるか?

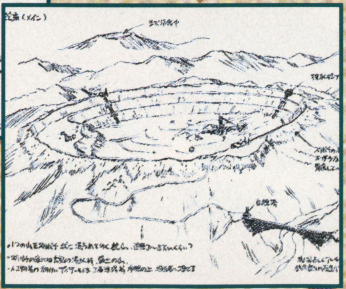
兵器工場

名前そのままの軍事施設。敵も必死だろうから、この襲撃戦は難易度高そう。

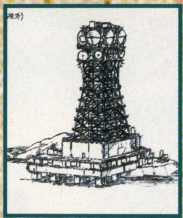


露天鉱床

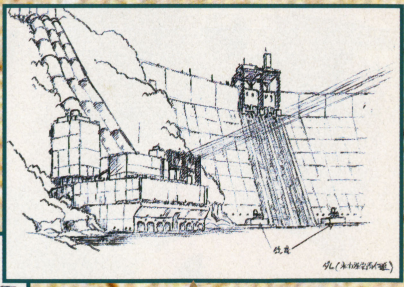
何の鉱床か不明だが、これを破壊する任務があるのだろう。地対地ミサイルで施設を破壊するのか?

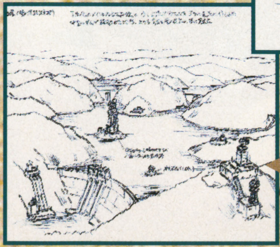


⊕ここの破壊は地上攻撃機で行うのか…?



⊕監視塔など、こちらも細かく設定されている





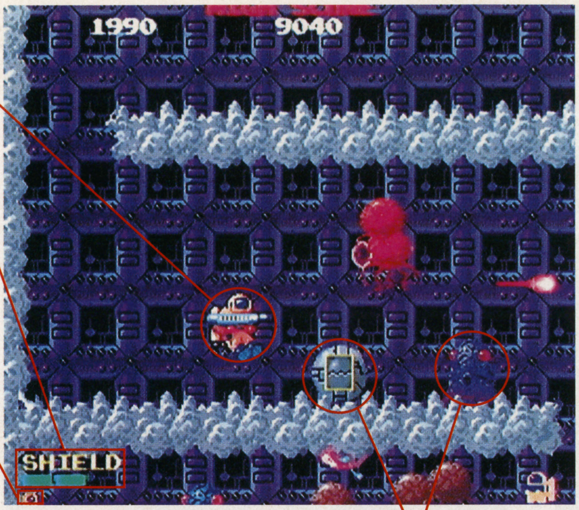
ダム(水力発電所)

いかにもという感じのダム。おそらく、敵への電力供給を絶つため、ここを破壊するのだろう。任務成功の瞬間は圧倒的シーンが見られるかも。

ブキミが気持ちいい？異色STG『バラデューク』

「ナムコミュージアムVOL.5」には、85年にアーケード版に登場した『バラデューク』も収録されている。このゲームは、ちょっと不気味なモンスターを倒していくシューティング。家庭用機への移植は今回が初となる。

平和種族であるパケット族のSOSをキャッチした宇宙辺境警備隊の腕利きファイター（＝プレイヤー）が、パケットたちを救い出すために、邪悪な生命体オクティ族の支配する地下要塞バラデュークに乗り込むのだ。



主人公
プレイヤーが操作するファイター。方向キーで敵の攻撃をかわしつつ、波動銃で敵を倒すのだ。

シールド
主人公のライフ。敵の攻撃を受けると赤くなる。ゲージが2個なら、2回攻撃を受けると主人公は倒れる。

パケット族
救出したパケットが表示される。このパケットたちは、ルーレット（後述）やボス戦で非常に頼りになる。

オクティ族・カプセル
右がオクティ族。これを倒すと左のようなカプセルが出現する。このオクティたちを倒さないと先に進めない。

➡発売当時のイメージイラスト

タイトル別 詳細 続報

namco MUSEUM VOL.5

今回は『バラデューク』

ナムコの懐かしの名作を集めたこの作品。今回は、家庭用ゲーム機への移植が初となる異色シューティング『バラデューク』を特集。オールドファンにはたまらない！

ETC	ナムコミュージアムVOL.5
	ナムコ
PS	2月28日発売予定 5800円
	メモリーカード対応（1ブロック）

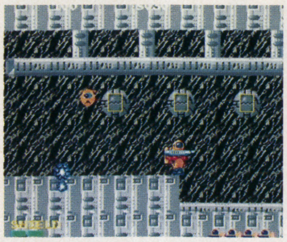
オープニングデモ
突如パックマンの前に出現したグレート・オクティにブルードラゴンとファイターの夢の合体攻撃が炸裂する。

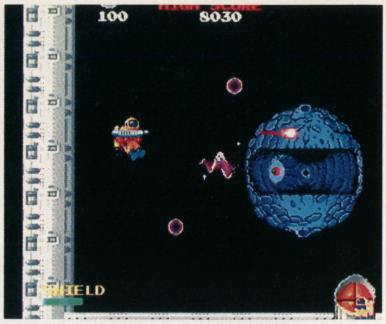
ナムコミュージアムVOL.5 タイトル別連続詳細『バラデューク』

全8ステージ48フロア

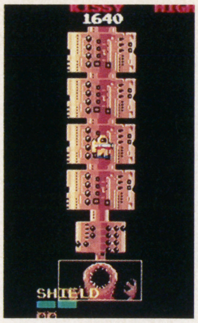
地下要塞バラデュークは、1ステージ6フロア構成で、全8ステージ48フロアからなっている。

フロア1～4までは、複数のモンスターがプレイヤーの行く手を阻むオクティフロア。ここではオクティたちを全滅させないと次のフロアに進むことはできない。フロア5は、少数の敵しか登場しないボーナス面のカプセルフロア。フロア6は、巨大なボスが待ち受けるグレート・オクティフロアになっている。





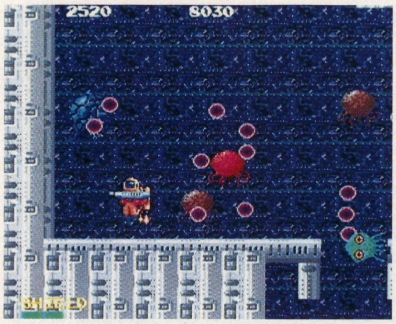
⇧⇨ボスは手強い。上の画面のボーナス面で、有利になるアイテムを取っておきたいところ



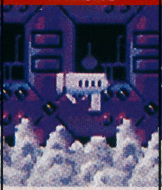
⇦ステージはこのように構成されている。最下層がボスフロアだ

敵を倒すとカプセル出現

オクティを倒すと出現するカプセル。この中身は様々で、パケットもこの中に捕らわれている。しかし、この中身がパケットの場合、ゆっくり敵を倒していると、カプセル内部から消えてしまうことがある。そのため迅速にオクティを倒さねばならないぞ。



⇦オクティ族からは敵がどんどん増殖する。すばやく倒せ!

バガン	波動銃	得点アイテム	パケット族
			
敵であるため当然ダメージを受ける。注意されたし。	波動銃の威力が上がるアイテム。出現したら必ず取るべし。	スコアが100点加算されるだけ。特に恩恵はない。	何かと役に立つ存在。間違っても銃で撃たないように。

パケット族を救え!

このゲームはパケット族を救うのが目的となっているが、実際のところ、パケットを助けなくてもクリアはできる。

パケットが重要になるのは、フロアの間にある運試しの「ルーレット」のとき。この出目がパケットであれば、シールドゲージをアップさせることができるのだ。しかも、それまでに助けたパケットの数だけルーレット上に並ぶので、助ければ助けるほど当たる確率も上がるというもの。

ちなみにパケットを8匹ストックすると、カプセル内がすべて波動銃になる。

ルーレットだけでなく、対ボス戦でもパケットは活躍する。ボスに向かって飛んでいき、少しの間動きを止めてくれる。

ミュージアムのお楽しみ

ゲームだけでなく、データ集やオマケなどの楽しみもあるのが、このシリーズの特徴。

ミュージアム内部には、今回収録されている5タイトルの部屋がある。その部屋の扉を開くと小部屋が用意されており、そこには懐かしのアイテムなども展示されているのだ。

メトロクロス

⇧『メトロクロス』の基板。初期設定も見ることができる。かなりマニアック？

ドラゴンスピリット

⇧こんな物もあったんだなと思わせるレアなアイテム。持ってる人いるかな？

バラデューク

⇧当時の筐体に貼られていたインストラクションカード。懐かしい

ワルキューレの伝説

⇧アクションだけでなく、あらゆるジャンルの要素を詰め込んだ作品

パックマニア

⇧往年のナムコファンにとってのマスコットキャラは、やっぱりパックマン

©（株）ナムコ

作戦の成否を担う装備システムに迫る!!

90年に発売された、横視点のロボットアクションの続編。今回は作戦の目的に合わせて細かく設定できる機体の整備システムと序盤のミッションを紹介する。

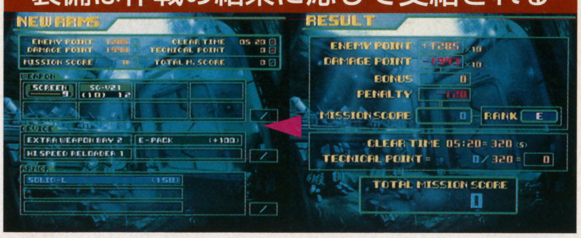
ASSAULT SUIT LEYNOS 2

アクション	重装機兵レイノス2
	日本コンピュータシステム（メサイヤ）
SS	2月21日発売予定 5900円 バックアップメモリー対応（35ブロック）

戦闘後にもらえる装備を用いて好みの機体を整備

プレイヤーが操るアサルトスーツ（以下AS）は、ミッションクリア後に支給されるパーツを装備したり、新たな機体に乗り換えることによってパワーアップする。パーツには敵を攻撃する兵器のほかに、機体の性能を向上させるものもあるのだ。

装備は作戦の結果に応じて支給される



⬆ミッションが終了すると、破壊した敵やこちらが受けたダメージなどを計算してスコアが算出され、もらえる装備に影響する

作戦に合わせたセッティングが必要

ASをカスタマイズできる項目は左に挙げる5つがある。しかし、ASにはパーツを装備できるポイントの数や、装備して行動可能な重量が制限されているため、支給されたパーツを片っ端から装備して、パワーアップできる訳ではない。限られた範囲でASを整備し、激しい戦いに生き残るためには、作戦の目的に合わせたパーツの選択が必要となる。

アサルトスーツを構成する5つの設定項目

①ウエポン
戦場に携行する武器。通常、ASはシールドを含めて同時に4つの武器を使用し、さらに予備の装備を2つ持ち歩くことができる。

②デバイス
機体性能を向上させる機器。デバイスには武器の威力を高めるものや弾の装填時間を短縮するものなどがあり、4つまで装備できる。

⑤ボディ
AS本体。本体にはHP（耐久力）やEN（ジャンプブーストや回復時に使われるエネルギー）、搭載できる最大重量など全体的な能力が設定されている。

③アーマー
機体がまとう装甲板。装甲には徹甲弾やレーザーなど武器の属性によって別々の防御力が設定されている。また、装備レベルを下げて重量を軽減することも可能だ。

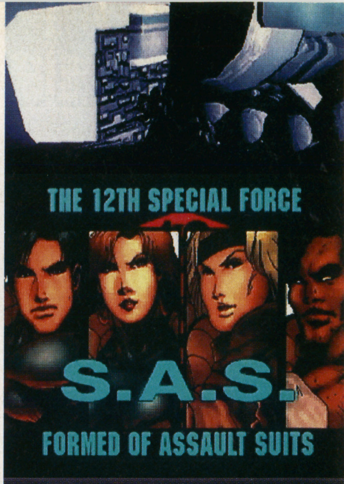
④パワー
機体の発生させるパワーの配分。配分する項目は、機動力と攻撃力、回復速度の3つがあり、その項目に多くパワーを振り分ければ、それだけその能力が向上する。

機動力重視型

ダッシュやジャンプ性能が高い整備例だ

火力重視型

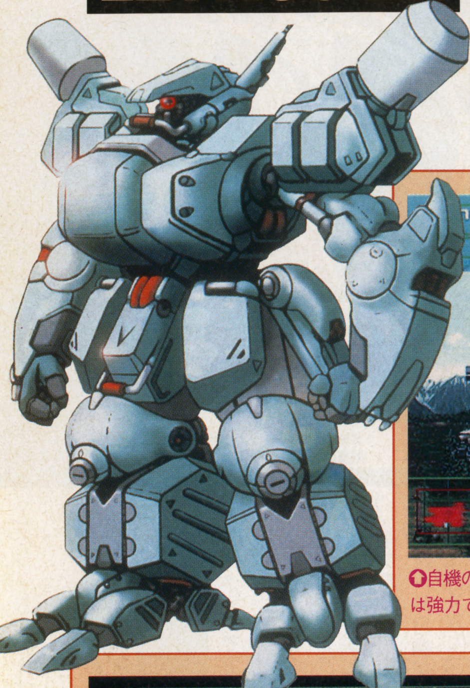
機動力を犠牲に攻撃力を重視したタイプ。



SS詳細続報！ 重装機兵レイノス2 豊富な装備システム&ミッション3

サンラール共和国軍で標準使用されている機体。やや旧式だが機動力に優れたASだ。

AS-541D LEYNOS EX



ストーリー

外宇宙探査隊の襲撃（レイノス1）より十数年が過ぎたころ、領土争いなどで国境は大きく変わり、国連は機能しなくなっていた。
西暦2123年、首相の暗殺をきっかけにゼネス連邦はサンラール共和国との全面戦争に突入。戦いはゼネス軍優位に進展する。
この状況を打開すべく立案された作戦に、サンラール共和国大統領は、実力は高いが問題の多い第12特別機甲部隊（通称12特機）の投入を決定。大統領の特命で作戦は開始された。

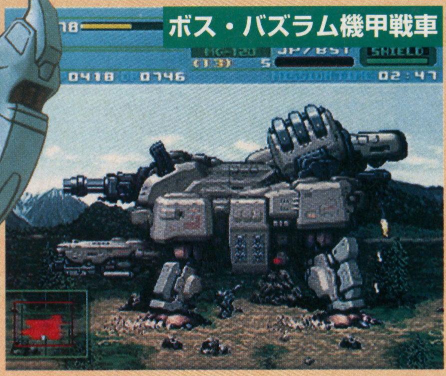
今回紹介するのは、主人公カイル・クライバー率いる第12特別機甲部隊のメンバーたちが、地球上で戦うミッション3まで。序盤ながらどのミッションとも、味方からの通信あり、巨大機動兵器ありの内容でプレイヤーを飽きさせることがないのだ。

地球上における主人公の戦いを描く ミッション1〜3

MISSION1

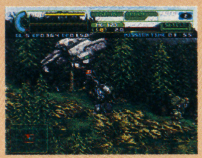
森林地帯に潜む敵残存兵力を一掃せよ

森林地帯に残された敵の部隊をせん滅するのが目的。開始当初の相手はASのみで楽勝だが、やがて敵空挺部隊の出現で制空権を持たない味方は苦戦しはじめる。そして、形勢は敵のバズラム機甲戦車の出現で逆転。12特機のメンバーも危機に陥るが…。


ボス・バズラム機甲戦車

自機の10倍以上はあろうかと思われる機動兵器。武装は強力で、しかも動きの素早い強敵だ

参加している他の部隊をかえり見ず、突進する主人公



敵空挺部隊が突撃してくる。射程外から攻撃してくるものもいてかなりやっかいだ

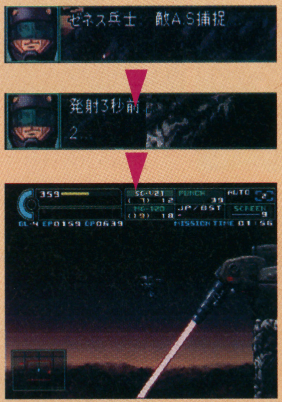
MISSION2

山岳地帯を抜け、前線基地内の敵をせん滅せよ

敵の撃破に成功した12特機の次の目標は難攻不落と言われる要塞「ビッグウォール」。山を利用して作られた基部では落石、頂上には高出力のレーザー砲が侵入者を阻む。中央部は大部隊が待ち受ける。

ボス・ビッグウォール守備隊

中央部では、AS部隊を主力とする要塞守備隊が波状攻撃をかけてくる。とくに隊長機は機動力に優れ、火力も高い



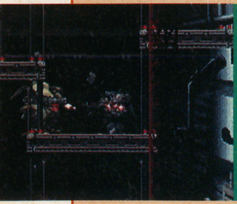
主人公たちの侵入を察知すると、ゼネス軍は頂上にあるラスラプター砲の射撃を開始する

耐久力やエネルギーをはじめとして、すべての能力がレイノスEXを上回っている

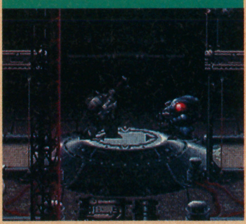
MISSION3

トーナメントで腕試しだ！

街で次の作戦を待つ主人公は、4年に一度開催されるASの大会「アサルトファイツトーナメント」へ出場することに。ここで次々に登場する敵と一対一で戦うことになる。戦いは同僚から呼び出されるまで続くが、はたしてどこまで勝ち抜けるか？


2回戦VSチャマー

照準の固定ができないやっかいな相手だ


1回戦VSグレイブ

機体上部から大量の誘導ミサイルを発射してくる

12特機の同僚から通信が入ったところでトーナメントは終了。輸送部隊を護衛する次の作戦へ移行する

主人公が最初から乗っている新型AS。脚部などの外見は、レイノスEXと変わり映えしないが、機動力を除くすべての性能面において、レイノスEXをしのぐ新型機である。汎用性が高く、地上から月や宇宙といった所でも高性能を発揮する。

AS-7ES LEYNOS2

©NCS

空中レースの爽快感が手軽な操作で味わえる!!

画面初公開！

Recipro Heat 5000

レシプロヒート5000

第2次世界大戦で活躍したレシプロ機で、大空を駆けるスピードレース登場！

レース	レシプロヒート5000
	エクシング
PS	4月25日発売予定 5800円
	メモリーカード対応（1ブロック） 同画面対戦可能（2人まで）

小難しい操作はなし!! レースの快感に酔うべし

アメリカで実際に行われている飛行機レースを題材にしたゲームがPSに登場。ドッグファイトは一切なし。ドライバーズポイントといったものもない。用意された4つのコースすべてで優勝するのが唯一の目標だ。ひたすら速く、とにかく速くコースを回り、ベストタイムを目指すゲームなのだ!! 道路のない空中が舞台なだけにコースを見失う恐れもあるがそこは安心。画面に浮かぶ青い玉が道標となっている。これで急な高度変更でもコースを見失うことはないのである。

⬅⬆用意された視点は2つ。機体の見えるリアビューとコックピットからの視点。好みで使い分けられる

エンジン絶好調

⬆煙が出ているのは最高速に達した証

バラエティあふれる4つのコースが選べる

ゲームに登場するコースは実際のレースとはかなり違う。約9メートルのパイロンを9本立てて、その周りを数周するのが本来の姿。しかし、ゲーム中は山あり谷あり、高層ビルあり。飛べるところならどこでも飛んでしまうのだ。そしてペンギンや象などの動物が、レースに華を添えてくれる。

どんなトコでも飛び回る!!

⬆街中から大自然まで変化に富んだコースが、楽しい

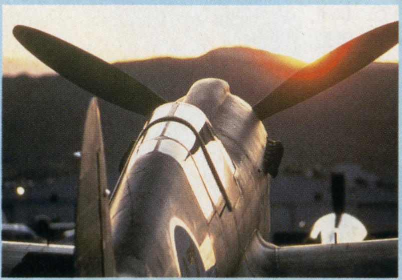
AIR RACEってどんなもの!?

レシプロ（ピストン）エンジンでプロペラを駆動する飛行機を最新の技術で改造し、その速さを競うのがエアレースだ。

さまざまなクラスがあるが、中でも最も人気のあるのが、第2次世界大戦当時の戦闘機を使用し、改造も無制限である「アンリミテッド・クラス」。このゲームはこれが題材になっている。

リノ市で行われる有名な大会では昨年、15万もの観客を動員する盛況ぶりだった。

⬆レースにはF1のようにチームで参加する



➡「もっと速く飛ぶ」という人々の願いがこのレースを産んだ

©XING／METRO

レシプロヒート5000
初公開!! スピード重視の空中レース

障害物があろうと、コースに合わせて高度を補正してくれるから安心

自分の操作以外の力は働かない。超低空飛行も思いのままだ

自動か!? 手動か!? 腕に合わせて選べ

飛行機であるからには、高度も自分で調整しなくてはならない。洞窟のような狭い場所でも、この操作は必要になってくる。

しかし、機体選択の際にオートマティックを選ぶことにより、この面倒さも減少。初心者でも対応できるように、ある程度の高低差なら自動で補正してくれる。あとはコース取りに専念すればいい。フライトシミュレータなどに不慣れな人でもこれでベストタイムを出すことが可能なのだ。

相手が近くにいる場合には、画面上に表示される。ぶつからずに抜くのがベスト

上下2分割画面でお気楽空中対決

上下2分割画面による対戦もできる。機体同士の接触ぐらいでは墜落することもないので、相手のラインを妨害することだって可能だ。腕に差があればATとMTでハンデをつけるのもいいだろう。

オマケといえば何だが、L1かR1ボタンで曲芸飛行も可能だ

こんな狭い斜面を降下することも。自分の腕と相談してどちらか決めよう

レースを盛りあげるアイテムを知っておこう

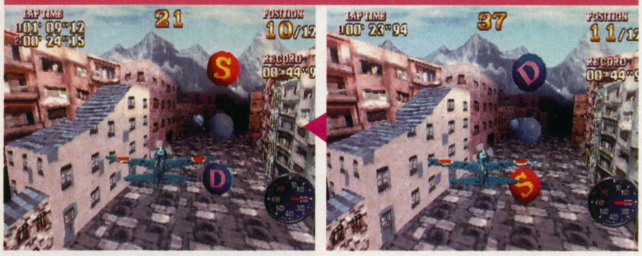
コース上には（といっても空中だけど）レース展開に変化をつけるべく、3種のアイテムが浮かんでいる。これらを上手に利用すればレース展開を楽にできる。

ただし、アイテムが1ヵ所に2つ浮かんでいる場合、周回ごとに位置が変わるという仕掛けもあるため、注意が必要なのだ。

これがレースを左右する

- **T** 残り時間加算～制限時間内に間に合わないときに活用したいアイテムだ。
- **D** スピードダウン～これをとってもイイコトはない。単なる罠といっていい。
- **S** スピードアップ～これをとった直後の加速はすごいのひとこと。かっ飛べ!!

1周すると、アイテムの位置が入れ替わる



右が1周目、左が2周目の画面。上下入れ替わっているのが分かる。危ない危ない

使用可能10機種のうち5機種を検証する

レース用に改造された名機たち。それぞれ旋回性能や加速力が異なる。性能で選ぶか、好みで選ぶか。うーん、悩む。ここではそんな自機の中から5種類を紹介しよう。

いわずと知れた零戦。旋回性能以外は特徴がないものの、扱いやすさは初心者向き

幻の戦闘機・震電。その最高速は全機種中でトップ。バランスも中々

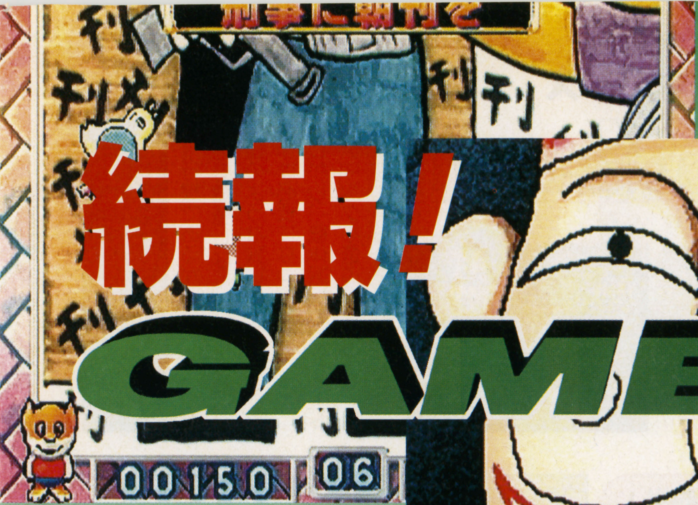
アクロバット用機であるピッツ。バランスはいいが性能は全体的に低め

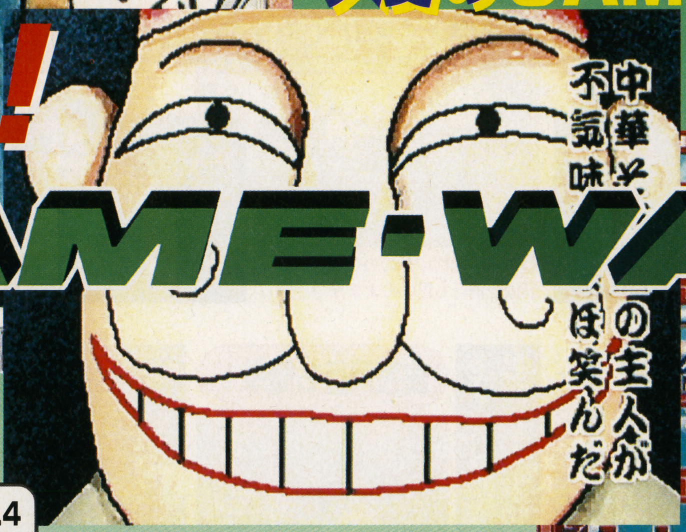
アメリカ産のムスタング。平均値よりも少々スピード重視に設定されている

ドイツのメッサーシュミット。標準的な性能を持つ。特に特徴はない

アレ!?

零戦とせっているのは、あのステルスでは!? レシプロ機だけのはずなのになぜ!?





続報！ GAME-WARE Vol.4

今度のGAME-WAREは2枚組！！

ETC **GAME-WARE Vol.4**
ゼネラル・エンタテイメント
SS
3月7日発売予定
2980円
バックアップメモリー対応（6ブロック）
同画面対戦可能（2人まで）
CD2枚組

2枚組になり、さらにボリュームアップの『Vol.4』。今回は収録ソフト10本の内容をお届けしよう。

2枚組になり、ますます充実のゲームマガジン

ミニゲームやデジタルコミックなどが、たくさん収録されているおなじみのゲームマガジン『GAME-WARE』の第4号がいよいよ登場。

今回は全15作品の収録ソフトの内、DiscAの中から8作品、DiscBの中から2作品を紹介する。合計10本の収録ソフトの詳細に迫ってみるぞ。

⇧DiscBは、ムービーが主体となっている

⇧DiscAには、おもにミニゲームが収録

1 みんなで作るRPG
RPG CLUB

ユーザーがRPGの開発に参加できる夢のようなコーナー。タイトルはすでに『金魚姫のシャーベット』と決まっている。

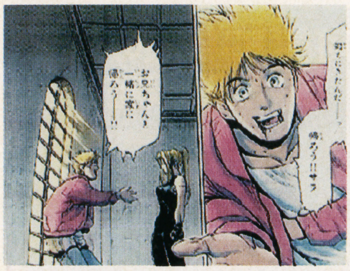
今回は、キャラクタ設定やストーリー紹介、イメージイラストなどが収録されている。

⇧『金魚姫のシャーベット』の主人公、金魚姫。彼女が活躍するRPGを作るのだ

2 デジタルコミック
レジェンド オブ サラPart3

『バーチャファイター』の人気キャラ、ジャッキーとサラの物語を描いたデジタルコミック。今回は、サラの失踪から謎の組織による洗脳の場面までを描いている。

しかし、このコーナーも今回をもって終了となるのだ。



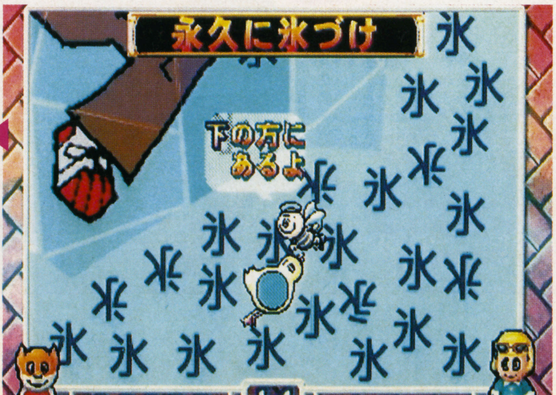
⇧洗脳され戦闘マシーンと化したサラに、優しく手をさしのべるジャッキーお兄さま♥

3 間違い文字捜し
エジホン

ルールは画面上に出ている文字の中で、ほかとは1つだけ違う文字を捜しだすという、とっても簡単なものとなっている。しかし、文字が非常に似ているため（氷と永など）意外と難しいのだ。

2P対戦もでき、この場合早く文字を見つけた方の勝ちとなる。

⇩ある程度時間が経過すると、ヒントがもらえるぞ



⇨制限時間内に見事正解すると、画面がズームアップするのだ

GAME-WARE Vol.4 収録ソフト中10本の詳細

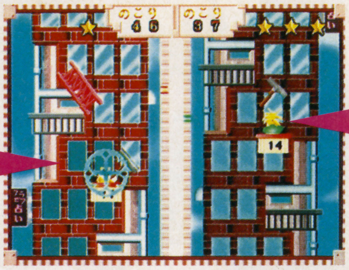
4 対戦アクション ゴンドラ君

プレイヤーは、ゴンドラに乗ったゴンドラ君を上下左右に移動させ、窓拭きをさせる。そしてライバルのツンドラ君よりも先にすべての窓を拭くと勝ちとなる。

この時、攻撃を仕掛けることにより、相手をジャマすることができる。2P対戦も可能なのだ。

ステージ合間に流れるデモ。ドラゴン親方に認められるのが彼らの目標だ！

防御 モップをグルグルまわして防御しよう。この状態での移動も可能なので、知ってると何かと便利



ビルの窓拭きはとても危険な仕事。彼らの場合、まさに命懸けって感じがするぞ

攻撃 モップを投げることにより、相手をジャマすることができる。投げて投げて投げまくろうぜ!!

5 縦スクロールアクション ピピットボーイの大冒険4

主人公のピピットを操って、道に空いた穴や開閉を繰り返す扉などをクリアしていく縦スクロールアクションゲーム。ステージのラストには、ボスキャラも登場するのだ。

草原のステージ、グラスランドだ

6 対戦しりとりゲーム ユッピーのパズルランド

誰でも知っているしりとり遊びがルールのパズルゲーム。

プレイヤーはユッピーを上下左右に移動させて、画面上のキャラ(絵)をしりとりの要領で組み合わせていく。ノルマスコアを早くクリアした方が勝ちとなるぞ。

しりとりは「ん」をいった方が負けになるが、ンジャメナ(地名)はどうなるの？

7 占い Barbara Konomi's数占術

謎の占い師、バーバラこのみが今年の3月7日から向こう3ヵ月間の運勢を占ってくれる。

SS本体の時計機能に対応しているので、最初に自分の名前を設定しておけば、あとは起動するたびに運勢をチェックできるのだ。

まずは、自分の名前や誕生日、性別を入力

1週間のバイオリズム。木曜日ぐらいまでは、絶好調って感じですな

こちらは詳しい解説つき。今週はパワーにあふれ絶好調なんだって。ウハウハ

8 プレゼントが当たる おたのしみスロット

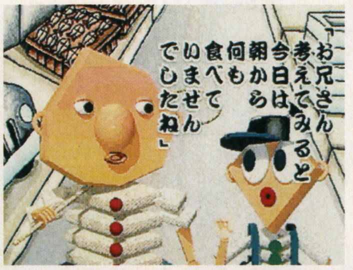
おたのしみスロットでは、メダルが一定量を越えると、パスワードが現れる。これを、ハガキに書いて応募すると、抽選で素敵なプレゼントが当たるのだ。

スロットで遊ぶためには、他のコーナーをプレイし、メダルを集めなければいけない

スリーセブンでビッグボーナス。とっても気持ちがいい瞬間なのだ

9 デジタルコミック お兄さん

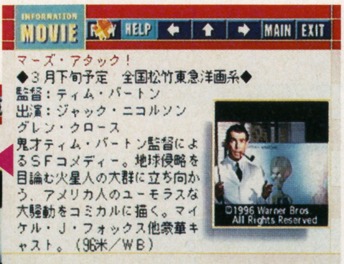
シュールでほのぼのなデジタルコミック。今回のお題は「霧の港町の中華な出来事」。今回もお兄さんはとっても元気だぞ。



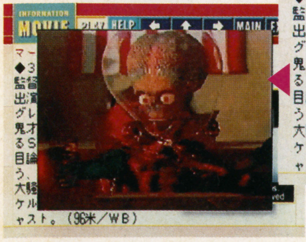
とってもお腹が空いている兄と弟。この人たちは外見も変だけど、中身も変なのか!?

10 情報コーナー MOVIE

MOVIEコーナーでは近日公開予定されているロードショー作品とビデオ作品を写真やムービーを使って紹介するぞ。



SFコメディのマーズ・アタック。3月下旬公開予定だ



本当の火星人もこんな感じなのかなぁ？っていうか、本当にいるの？

©GE／SEGA／飛鳥新社／WarnerBros.／Yoshio Urasawa,Yasuhiro Nakura,Studio Pierrot&General Entertainment

※画面は開発中のものであり、実際の製品と異なる場合があります。

続報

血統重視のシステムは健在 SS版はライバルも登場!!

今回の『CR』は昔日の名馬たちと競い合うことのできる過去バージョンを搭載。SSならではの要素も含んだ本作の続報をお届け!!

シミュレーション 優駿～クラシックロード～
ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）
SS 3月14日発売予定 5800円
バックアップメモリー対応（320ブロック）
同画面対戦可能（4人まで）

PS版との大きな違いは独立したシナリオモード!

サラブレッドの血統を追求した競馬ゲームとして、多くのファンを持つ『クラシックロード』のSS版が遂に登場する。

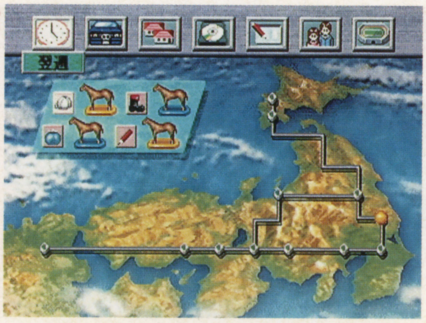
PS版のゲーム期間は50年という長丁場だったが、SS版では88年から96年までの10年間に変更。さらに、1年間がそれぞれ独立したシナリオで、種付けから4歳春のクラシックまでプレイすることになっている。

また獲得したG1の種類によってプレイ期間が、4歳の有馬記念まで延長されるスペシャルモードも用意される。しかし基本は1年間なので短期決戦になるのは間違いないだろう。

また過去の名馬たちが実際にレースに登場する点もPS版と大きく違う。なんと自分の馬を、あのオグリキャップなどと同じレースに出すことも可能なのだ。

	ダービー馬	オークス馬	活躍馬
'88	サクラチヨノオー	コスモドリーム	オグリキャップ
'89	ウィナーズサークル	ライトカラー	シャダイカグラ
'90	アイネスフウジン	エイシンサニー	メジロマックイーン
'91	トウカイテイオー	イソノルーブル	ヤマニンゼファー
'92	ミホノブルボン	アドラーブル	ライスシャワー
'93	ウィニングチケット	ベガ	ビワハヤヒデ
'94	ナリタブライアン	チョウカイキャロル	ヒシアマゾン
'95	タヤスツヨシ	ダンスパートナー	フジキセキ
'96	フサイチコンコルド	エアグルーヴ	バブルガムフェロー
仮想97年度モード			

➡ほかにもシナリオがあるという噂が…



➡調教、移動やセーブを行う基本画面

SS版はココが違う

ライバルの存在

パーティゲーム的なノリで、常に4人プレイが楽しめるのもSS版の特徴。プレイヤーが4人に満たない場合は、コンピュータが代わりにゲームに参加してくれるので安心。また1年の最後にポイントランキングの発表もあるので、優勝を競い合う白熱した展開が期待できそうだ。

⬆顔グラフィックは豊富で、このほかにもある

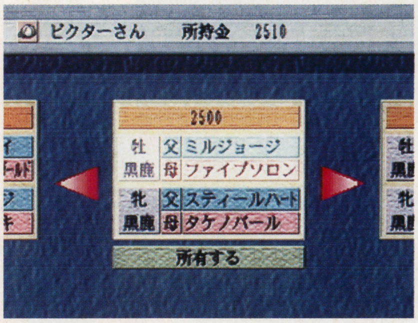
©Victor Interactive Software／プログレス

SS詳細続報！ 優駿～クラシックロード～ サターン版の3大要素

馬の生産から出走まで シナリオモード1年間の内容

プレイは最初にプレイヤーの名前などを登録。次に3歳馬の購入に移る。最初の所持金は1億円で、手に入れる馬は全部で4頭。2頭は種牡馬と繁殖牝馬を交配させて作り出し、残りの2頭は既にいる3歳馬の中から選択して購入することになる。

SS版ではPS版と違って、ゲーム中に市場に行って新馬を購入することができない。そのためこの最初の購入はかなり重要。後々悔いの残ることのないように慎重に選んだ方が良いのだ。



やはりできるだけ高い馬を購入したい

SS版はココが違う
生まれてくる子馬の予想が可能に！

前作に当たるPS版では、どのような子馬が産まれるかは、今イチ分かりづらかったが、SS版では種付けをする前に、親のどの能力を何パーセント引き継いだ子馬が産まれるかが、グラフィックとともに表示されるようになった。これで大体の予測を立てられるのだ。

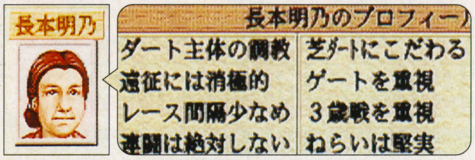
足の強さや馬体、芝向きかダート向きかなど細かい予想を立てることが可能

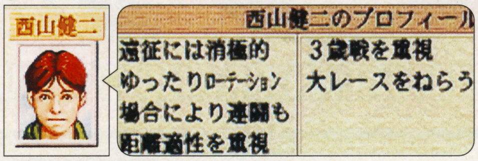
まかせても安心 特徴ある助手たち

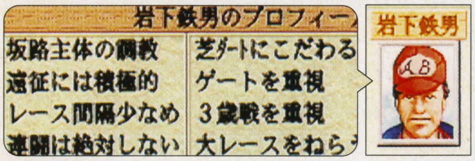
競馬ゲームはやりたいけど、馬の世話が難しくて、分からないという人たちに朗報。

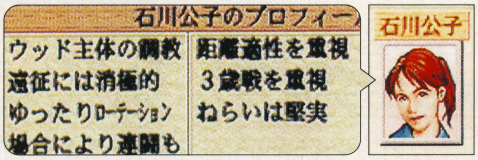
今作ではPS版と同様に、助手に調教など馬の世話をすべて任せることができる機能が付いている。4人の助手たちはそれぞれ違う特徴を持っているので、誰に預けるかで馬の個性も変わってくる。

調教法も異なる









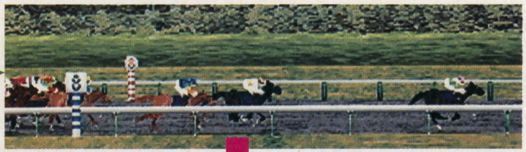
レースシーンはポリゴン馬が疾走

肝心のレースに関しては、競走馬をはじめとして、レース場もポリゴンなので、競馬場の持つリアルな雰囲気が再現されている。

また今回は出走する馬に投票することができないのも大きく違う点。しかし所持金の心配をしなくていいので、逆にレースに専念できるだろう。

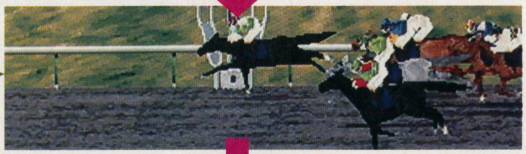
さらに各年代に活躍した往年の名馬たちも、競争相手としてレースに参加するので、胸を借りるつもりで挑戦してみることもできるのだ。

ターフを



疾走！

勝てば



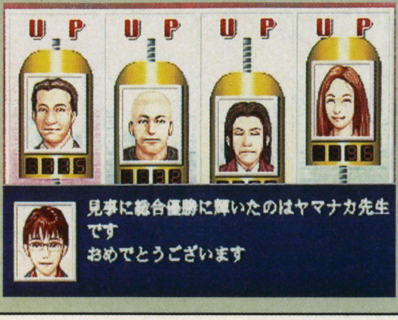
感動の瞬間

バックの背景もポリゴン。往年の名馬たちの登場でレースシーンも盛り上がる

SS版はココが違う
優勝して次のシナリオへ

シナリオの締めくくりとして1年間の成績を評価し、ほかのプレイヤーたちと順位を競うポイントランキングがある。単純にG1レースを取れば良いというものではなく、ほかの要素も総合して評価されるので気が抜けない。

そしてエンディングを迎えたあとは、そのまま終わるも良し、他のシナリオをプレイするのも自由だ。



獲得したポイントによって、プレイヤーたちのゴンドラが上下する。

ついにマスターROMを入手
メインモードの全容に迫る

⬆全6戦をポイント制により順位を競う。レース形式や登場する車など、すべて実際のものと同じ

実際のレース同様の迫力を味わえるメインモード!!

国内モータースポーツの最高峰である、全日本GT選手権を題材にしたCD2枚組みレースゲーム。1枚目がゲーム、2枚目がデータベースになっているのが特徴だ。

今回は、1枚目に収録されている3つのゲームモード、特に実際のGT選手権をそのまま凝縮したチャンピオンシップモードを中心に解説していこう。

● チャンピオンシップモードの流れ ●

- チームセレクト
- カーセッティング＆練習走行
- 1次予選
- カーセッティング
- 2次予選
- カーセッティング＆練習走行
- 決勝レース

実際のレースと同様に、上記の過程を6回経て優勝を争う。ただし、練習や予選はパスすることもできる。

GT Max Rev.
ALL JAPAN GRAND TOURING CAR CHAMPIONSHIP

GT-ASSOCIATION公認
ALL JAPAN GT GRAND TOURING CAR CHAMPIONSHIP

全日本GT選手権 MAX Rev.

レースゲーム初の2枚組み大作『全日本GT～』。編集部では、ついにこのゲームのマスターROMを入手。さっそく、メインとなるゲームモードをクローズアップする!!

CHECK!

残りの2つのモードも熱い!

ここでは、チャンピオンシップモード以外の2つのモードを紹介していこう。

バトルモード

実在の有名ドライバーたちと一対一でレースを行う。コースを選択すると自動的に対戦相手が登場。レースに勝つと次の相手がプレイヤーに挑戦してくるぞ。

⬆まずは、5つあるコースから自分の走りたいところを選ぶ

迫力満点！ 怒涛のOP

冒頭に流れるオープニング。スピンする車やピットの様子など、レースの実写映像が1分間ほど収録されているぞ。

レース	全日本GT選手権 MAX Rev.
	KANEKO
PS	2月28日発売予定 6800円 メモリーカード対応（1ブロック） ネジコン対応 CD2枚組

©KANEKO

PS詳細続報! 全日本GT選手権 MAX Rev. マスター到着! メインモードを詳しく解説

エアロ	ウィングなどの空力パーツの強弱を設定。強いほどコーナーで有利。
ブレーキ	急ブレーキをかけられるようにすると、その分操作が難しくなる。
サス	強くするとコーナーで有利だが、逆にタイヤの消耗が激しくなる。
ギア	車のギアを、オートマチックかマニュアルに設定できる。
エンジン	最高速型やコーナー重視型など、エンジンの出力特性を決められる。
タイヤ	固いタイヤは持久力、やわらかいタイヤはグリップ力が高くなる。

アドバイスを参考にセッティング

↑コースに合わせたセッティングを施す。セッティング項目は全部で6つ

出場マシンを選択

自車決定後は、レースに参加する他の車を自由に設定できる。

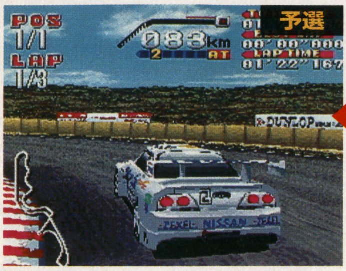
↓所属したチームによって、乗る車やもらえるアドバイスの内容が変化する

●チームセレクト&セッティング

まずは自分が参加するチームを選択する。自分の乗る車はここで決まるのだ。後は、所属ドライバーたちのアドバイスを聞き、車をセッティングしていこう。

●練習&予選

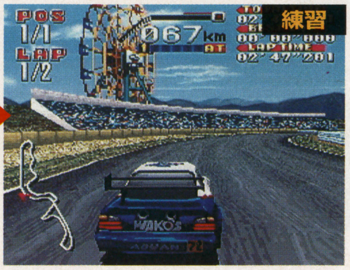
次は練習走行に入る。ここでは主にセッティングした車のテストを行う。練習を終了すると予選に突入するが、2次予選はパスしてもOK。たとえば、1次予選でのタイムが良ければ、2次予選を走行せず、いきなり決勝に挑んでもいいのだ。



↑予選は2回まで。ここでのタイムが決勝のスタート位置を決める

セッティングを練る

練習や予選の前には、車のセッティングが変更できる。何度も走って、ベストなセッティングを考えるのだ。



↑決勝で走るコースを練習できる。周回数は1～99周まで設定が可能

↑とにかく走り込んで経験を積んでいこう

●決勝レース

予選を終えるといよいよ決勝。予選のタイム順に並んだ状態からスタートし、プレイヤーが設定した周回数で順位を争うのだ。決勝ではコースの攻略だけではなく、他車とラインを奪い合ったりといった駆け引きも要求される。後は己のテクを信じるのみ!!

↑1レース終了後。成績により、次のレースの際にハンデがつけられる

↑他車と接触すると一気に減速してしまう。練習や予選にはない緊張感だ

↓決勝はローリングスタート方式。徐行した状態からスタートが切られる

タイムアタックモード

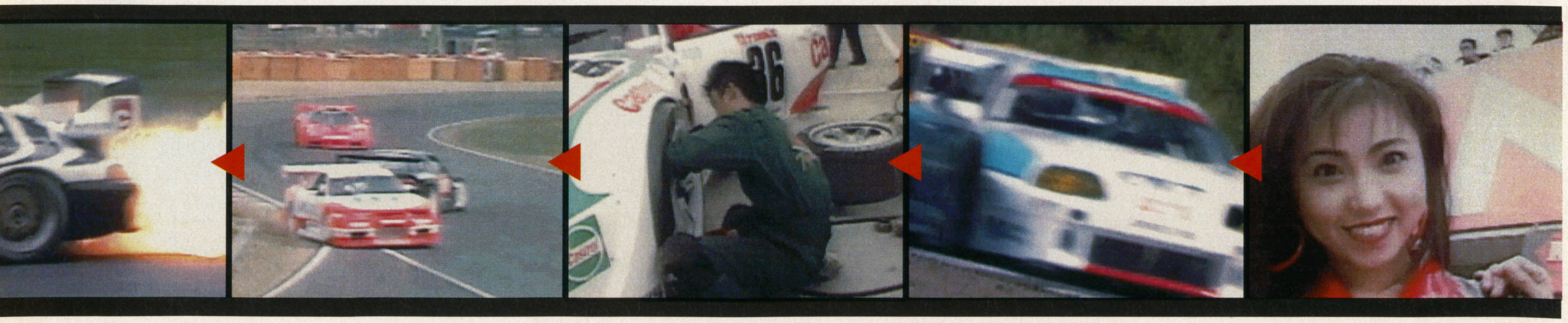
タイムアタックが行えるモード。最高10位までのベストラップをセーブしておくことが可能だ。車の選択やセッティングなどが自由にできるので、練習を兼ねて走るのに最適だ。

実在のドライバーとサシで勝負

↑憧れのドライバーと一対一による夢の対決!! 相手の走りを研究するのもよい

↑苦手なコースを練習したり、タイムアタックを行ったりと、その用途はさまざま

↑コース上には自分の車以外は走っていない。思う存分走りを極めよ!



FIGHTERS' IMPACT

続報!

流派選択+オリジナル連続技で自分の戦法を見つけ出せ!

格闘アクション **ファイターズインパクト**

タイトー

PS **4月25日発売予定**
5800円
メモリーカード対応（1ブロック）
同画面対戦可能（2人まで）

『サイキックフォース』に続く、タイトーの格闘ゲーム最新作『ファイターズインパクト』。このゲームがPSに移植されることが遂に決定! 数々の斬新な新システムを搭載した本作。PS格闘ゲーム界に新たな旋風を巻き起こせるか?

各キャラにはそれぞれ3つの格闘スタイルが!!

プレイヤーの選択できる登場キャラは8人。最近の格闘ゲームにしては少ないと思うなかれ。なんと、ユキヲを除く各キャラには、それぞれ3つの格闘スタイルがあり、そのうち1つを選択して闘うのだ。

同じ流派でもキャラによって差がある

流派は全部で7種類。各キャラはその中から3種類ずつを修得している。そのため、同じ流派を違うキャラが使うことも。キャラによって技の性質は変わる。

写真は士郎とサンソンの流派選択画面。同じキャラでも流派が違えばファッションも違う。選択できるキャラは実質22人いるようなものなのだ。さて、どのキャラを選ぶ?

ホーネット流プロレス　シレーヌ流プロレス

➡技重視のシレーヌとパワー重視のホーネット

宿命を背負う8人の戦士たち

士郎
本編の主人公。薬剤師兼拳法家。メインスタイルは劈掛拳。サブスタイルに空手とストリートファイトを持つ。

サンソン
名家の御曹司。メインスタイルはテコンドー。サブスタイルは大東流合気柔術とマーシャルアーツ。

マーク
愛する女性を探す不良中年。メインスタイルはストリートファイト。サブスタイルはマーシャルアーツとプロレス。

ベルンハルト
殺人の快楽に酔う暗殺者。メインスタイルは空手。サブスタイルに大東流合気柔術と劈掛拳。

シレーヌ
メデューサの異名を持つ超A級エージェント。メインスタイルはマーシャルアーツ。サブスタイルは空手、プロレス。

ユキヲ
身体的特徴から虐げられた過去を持つ。特定の格闘スタイルを持たない。

ホーネット
プロレスラー。メインスタイルはプロレス。サブスタイルがストリートファイト、テコンドー。

楓
合気柔術道場の娘。メインスタイルに大東流合気柔術、サブスタイルにテコンドーと劈掛拳を修得している。

©TAITO

PS詳細続報!

ファイターズインパクト シフトボタンで「魅せる」格闘

自分流の戦いを演出できる簡単操作の3ボタンシステム

キャラの操作は、方向キーとパンチ、キック、シフトの3つのボタンを使用。パンチ、キックボタンで殴り蹴り、シフトボタンで特殊操作を行う。ちなみにガードは方向キー後方入力。キャラの当たり判定は上中下段の3段階あり、中段はしゃがみガード、下段は立ちガード不可となる。簡単に慣れ親しめるシンプル設計だ。

⇧ダウン攻撃はキャラによってコマンドが違う

様々な通常技が!

方向キー+攻撃ボタンで出る通常攻撃。しかし、ただの通常攻撃と侮るなかれ。流派によっては必殺技並みの効果を持つ技もあるのだ。

勝負の要はシフトボタン

このゲームのもっとも重要なポイントとなるのがシフトボタン。このボタンと方向キー、あるいは攻撃ボタンを組み合わせることで、簡単に特殊なアクションが使用できるのである。

代表的なものとして、シフト+方向キー前のショートジャンプ、シフト+方向キー後ろのバックステップがある。前者は足元に、後者は全身に一瞬無敵時間があり、攻守の要となる。ここでは、それらの特殊アクションを紹介。

⇧シフト+パンチで全キャラ共通の投げ

⇨キャラによってはコマンド+シフト+パンチで強力な投げに!

●3D空間を活かした軸ずらし

シフトボタンのもう1つの大きな要素として、軸ずらしが挙げられる。方向キー上か下+シフトで画面奥、手前への移動が可能なのだ。3Dの戦場を活かした、多次元の戦闘がプレイヤーを待つ!

軸ずらしから背面とり

投げ間合いで相手が上・中段攻撃を行ったとき、軸ずらし操作を行えば背面取りが発生する。一瞬にして相手の背後に回り込み、攻守逆転だ!

⇨シフトボタンで背後に回り込んで投げ!!

連続技は自分で作るスライドコンボシステム

このゲームには定められた連続技は存在しない。その代わり、自分で連続技を作れるスライドコンボがある。断続的に技コマンドを入力することで、オリジナルの連続技が炸裂する!

最大ヒット数は?

ライフゲージの下にあるのが、今までの最大連続攻撃数を示すコンボゲージ。理論上はいくらでも伸ばせる。

オリジナル連続技を決めろ!

⇨自分だけの美しい連続技を作るのだ!

●スライドの最後は大技で

スライドコンボは同じ技を2回使った時や、モーションの大きな技を使った時に止まってしまう。大技を出すなら、連続技のフィニッシュに使うと美しい。

⇧マークの強烈なパンチ! しかし、連続技に組み込むには無理がある?

⇧投げは残念ながら、スライドコンボに組み込むことができないのだ

ヒートに注意!

スライドコンボ中に同じ技を使った場合、一定時間攻撃不能のヒート状態となる。このとき転がされると操作不能状態になる。

独占入手したROMから誘導型の操作システム公開

特報!!

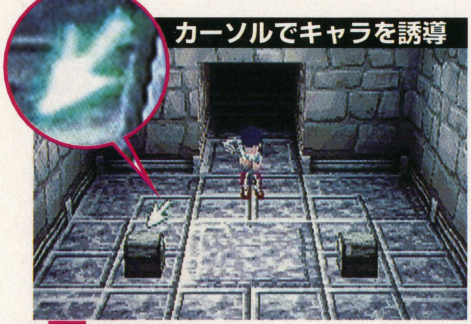
キャラクタを直接操作せずにカーソルで誘導していくRPG

従来のRPGは、直接キャラを操作して進めるものが主流だった。しかし『ネオリュード』は、それらとは異なる、特殊なシステムを搭載している。本作では、キャラを操作するのではなく、矢印形のカーソルで画面をクリックすることにより、そこへキャラを移動させたり、アイテムを調べさせるという、キャラ誘導型のシステムとなっている。

これにより、まるでアドベンチャーゲームのようなプレイが体験できるのだ。

異色RPGの画面とシステム&オープニングを独占スクープ!!

カーソルでキャラを誘導



⬆隠し部屋の中で、宝箱を見つけた!!

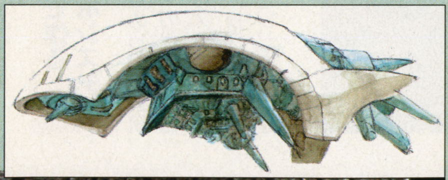
⬆カーソルで宝箱をクリックすると、中にはアイテムが。このようにして謎を解いていく

Leading RPG Neorude

ネオリュード

RPG	ネオリュード
	テクノソフト
PS	4月25日発売 6800円
	メモリーカード対応（2ブロック） マウス対応・CD2枚組

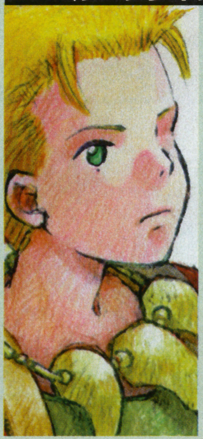
3人の主人公のイラスト&オープニングムービーを公開



大陸船フリーメル

⬆3人が乗り込むことになる、大陸船の出航

ルーフレイン



元空賊の大陸船乗り。船上で鍛えた体術による格闘技と、卓越した盗賊技能を持つ。最もクールな性格だが、3人の中では最年少の14歳。

アリア・ハイランド

遺跡に住む老術師のもとで修業した魔法使い。生まれつき強い魔力を持ち、将来を嘱望されたが老術師の死後、冒険者となる。かなりわがまま。

ティル・ウェイロード

武門の家に生まれ、幼い頃から剣術の修業を積んできた、生粋の剣士。さらなる修業のためと、強引に旅に出された。世間知らずで天然ボケ。

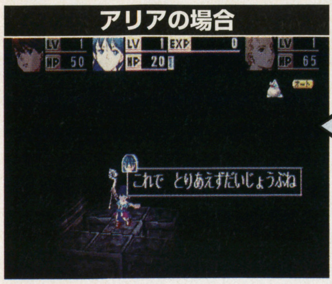
©Technosoft

PS緊急特報！ ネオリュード 独占入手ROMからシステムの全貌をスクープ

フィールドに隠された数多くの謎を解け!!

フィールド上には、多くの罠や難解な仕掛けが待ち受けている。クリアの鍵となる場所にカーソルを合わせると点滅するので、そこをクリックして謎を解くのだ。

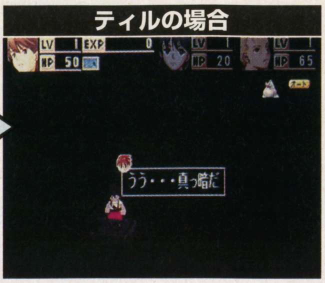
アリアの場合



⬆アリアが魔法を唱えると、杖の先に明かりが灯った。これで安心だ

状況によっては、特定のキャラでなければクリアできない場所もあるので、3人のキャラをうまく使い分けなければならない。

ティルの場合



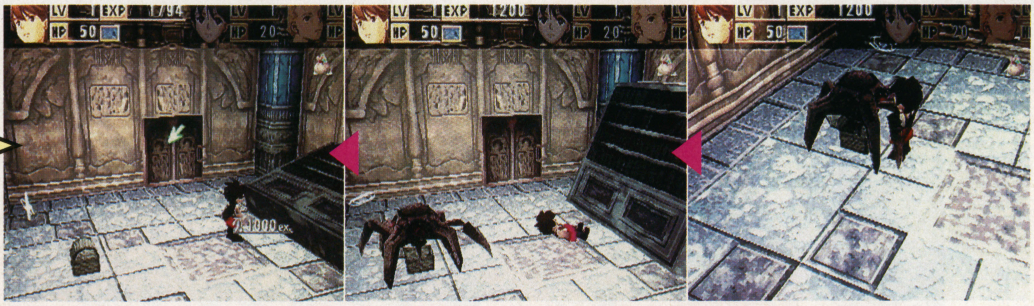
⬆優れた剣士であるティルも、真っ暗闇の中では何もできない

⬆壁のスイッチをクリックしたら、階段の下に落とし穴が現れ、モンスターが落ちてしまった

●謎を解いてレベルUP

本作の特徴的なシステムとして「謎解き」による経験値獲得がある。これは、フィールドに隠された様々な仕掛けや罠をクリアすると経験値がもらえるというもの。ただし、謎を解いたキャラしか経験値をもらえないのだ。

倒れた本棚の後ろから隠し通路が現れた!!

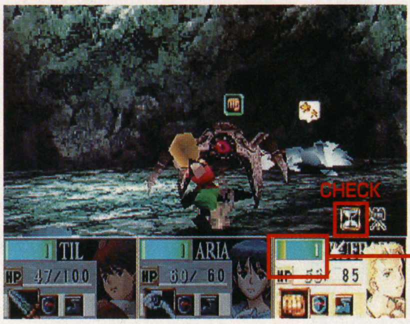


⬆宝箱から現れたモンスターに驚いて後退すると、本棚を倒してしまう。その後ろには隠し通路が…なんて場合もある

リアルタイムで進むAIオートバトル

戦闘はシーンはリアルタイムで進行。キャラはAIが操作し、プレイヤーはAIに攻撃か防御、逃げるのいずれかを命令する。攻撃方法など細かい指示は出せない。

キャラの次の行動ができるまでの時間を表すゲージ。このゲージが一杯になると行動可能になる。

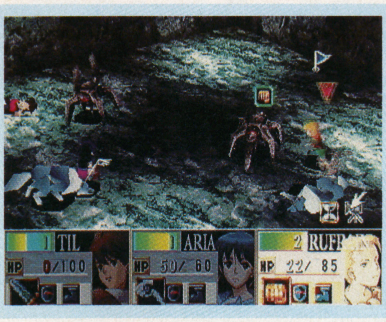


➡ルーフレインに指示を出している。プレイヤーの指示に従ってAIが操作する

CHECK

視点切り替えも可能

画面右にあるアイコンをクリックすると、視点を選択することができる。キャラが入り乱れて見にくいときに便利だ。



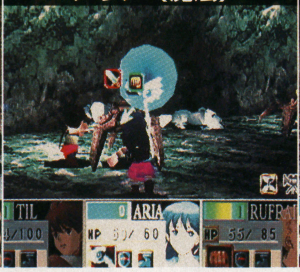
➡戦闘を俯瞰で見下ろしたところ

3人の攻撃方法は異なる

ルーフレイン（格闘技）

⬆素手ながらも力強い一撃だ

アリア（魔法）

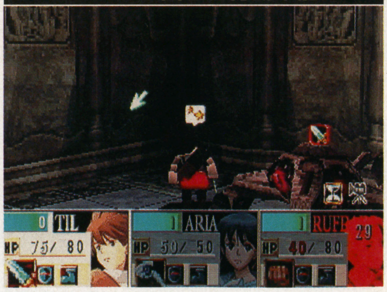


⬆攻撃だけでなく、回復魔法もある

ティル（剣）

⬆得意の剣で連続攻撃を繰り出す

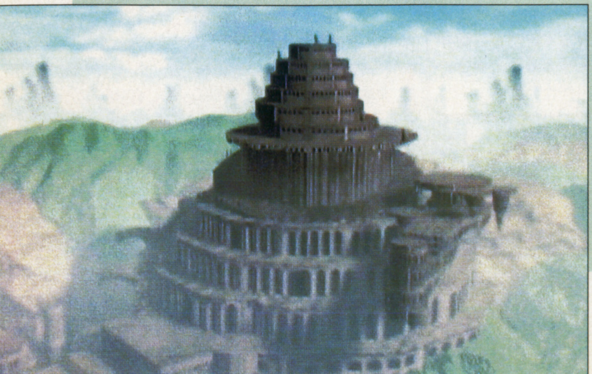
★マークが出ると行動不能に



➡ステータスバーに★マークが出たキャラは、行動不能になる

映画のように流れるオープニングムービー

⬇山中にたたずむ、巨大な古代遺跡。ここに何が眠るのか？



⬆女神像の前で立ち止まる3人。どうやら冒険の途中らしいが…

➡朽ち果てた女神像が倒れている。何かの遺跡なのだろうか？

HEY MEN?! 独占SCOOP!!

開発中のROMを最速入手！ 新感覚のレースゲームを徹底解剖

Let's Enjoy Driving This is 'RUNABOUT'

ダイナマイトアクション炸裂！

炎上しながらスピンする車!! タイム重視のレースゲームと違って、こうした映画さながらのカーアクションが楽しめるのは斬新。これだけを目的にプレイしても熱くなるはず。

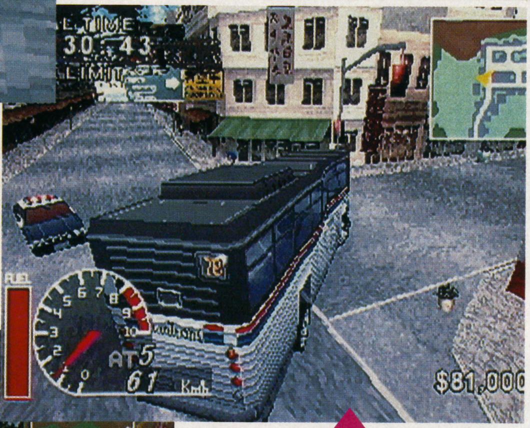
カーアクションの面白さを限りなく追求したシステム

従来のレースゲームの大半がタイムを重視する傾向にある中、このゲームは車本来の持つアクション性を前面に打ち出している。プレイヤーに課せられるゲーム中のさまざまな指令や、変化に富んだコース。こうしたゲーム性を盛り込みつつ、車の動きなども正確に計算されている。リアルさとゲーム性が融合したゲーム、それがこの『ランナバウト』なのだ。

レース RUNABOUT 'ランナバウト'
やのまん（やのまんゲームズ）
PS 今春発売予定 5800円
メモリーカード対応（1ブロック）
アナログコントローラ対応
ネジコン対応

ミッションクリアタイプ？

各コースごとに「制限時間内にアイテムを発見せよ」などといった指令がプレイヤーに下される。これをクリアすることがこのゲームの最大の目的だ。



道は1本ではないのだ

スタートからゴールまでが一本道のコースと違い、各コースには交差点や行き止まりなどが存在する。さらにコースが市街地などの場合、渋滞に出くわすこともある。そんな時は建物内に突入し、強引に近道をするといったこともできてしまうのだ。

計算に基づいた車の挙動

自動車工学や力学に基づいたリアルな挙動。ゲーム中に登場する車の動きはすべて現実と同じように作られている。
ステアリングの調節など、細かな設定もOK。

車だって機械なんだから

手荒な運転をしていると車だって壊れていく。これはこのゲームでも同じこと。最初は操作性が悪くなるだけだが、限界を超えると最悪の場合はゲームオーバーに…。

主にアクションRPGの分野で活躍してきた、クライマックスが放つ『ランナバウト』。既存のレースゲームの常識を打ち破る、その斬新なゲーム内容に迫っていくぞ!!

©YANOMAN GAMES／CLIMAX

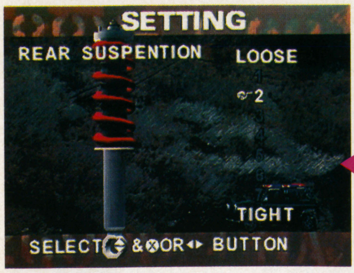
RUNABOUT
スクープ！ 新車種&ゲームシステム

爆走するかノンビリいくか目的に合わせた自由な車選び

ゲームのモードは2つ。プレイヤーに対してクリア条件が指示されるランナバウト・モードと、タイムを競うタイムアタック・モードがある。

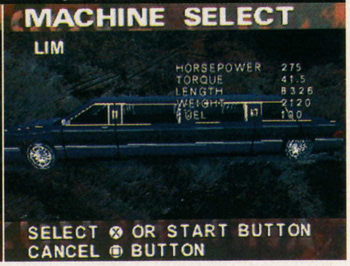
ランナバウト・モードにはタイムリミットが設定されているが、面白いことに、時間を無視してコース内を走りまわるといった遊び方もできるのだ。

さまざまなプレイができるように、ゲームに登場する車種も豊富に用意されている。今回はそのうちの5台を紹介しよう。



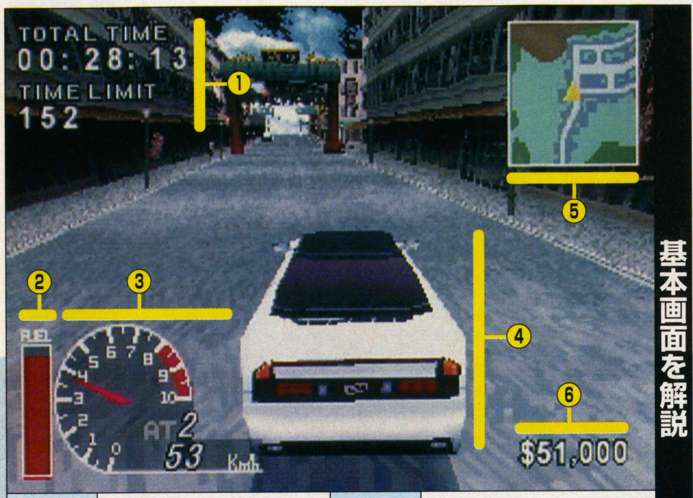
⬆細かなセッティングも可能。前後のサスペンションのバランスなども設定できる

使用できる車は20種以上！

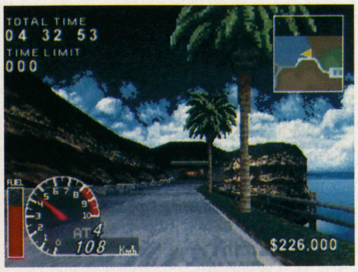


⬆最初は選べる車は少ないが、ミッションクリアなどで徐々に車種が増えていく

基本画面を解説



①タイム	スタートからの経過時間と、タイムリミットを表示。	④自車	ビハインド・ビューを選択すると自車が映し出される。
②燃料計	残りの燃料を表示。これが0になると走行不能になる。	⑤マップ	現在、自車が走行している場所が分かる。
③メーター類	自車のエンジン回転数と速度を表示。	⑥被害額	自車の走行により破壊された物の被害総額。



⬆視点の切り替えもできる。ドライバーズ視点にするとスピード感バツグン

●NSR●

軽量のアルミボディにV6エンジンを搭載。スピードとコーナリングに長けているが、反面コントロールしづらいという欠点もある。耐久性は高くない。

➡タイムアタックに最適な車。ただし、意のままに操るにはテクも必要だ

●320●

見たところ高級車のようだが、実はごく普通のファミリーカー。今回紹介する車の中では、最も平均的な性能を持っている。いわゆる万能タイプ。

➡運転がしやすく、耐久度もそこそこ。クセのない車である。

●MINI●

車体が小さく、小回りが利くのが特徴。狭い路地でも走れるのは、他の車よりも有利。ただし、エンジンが非力なことと、耐久性が高くないのが難点。

➡コーナリング特性に優れているので、初心者に向いている車だ

●BUS●

車長11m、車高3mの大型路線バス。235馬力のディーゼルエンジンを搭載している。その車体ゆえに、スピードは期待できないが、パワーは強烈。

➡駐車している車を踏み潰し、強引に進む。その迫力は全車中ナンバー1か!?

●VES●

125ccのバイク。渋滞の道などお構いなしに走れそうだが、スピードとパワー共に問題外。走るというより、散歩の感覚で楽しむ分にはよいのだが…。

➡後部から煙が!? クラッシュの時は、バイクよりも人間の方が心配だ

※画面は開発中のものです

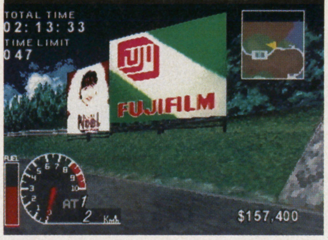
繁華街から高級ホテルまでダウンタウンの名所を案内

ゲームに登場するコースは3つ。ここでは、唯一公開されているダウンタウンコースのポイントを紹介していこう。

走行ルートは下町の繁華街から、ブティックの建ち並ぶ高級住宅街までと変化に富んでいるぞ。

⬆後半はアップダウンが激しい。マニュアル走行だと、ギアチェンジが難しそうだ

いたるところに広告が!?



⬆途中にはおなじみの看板が…。最近流行のゲーム内広告がここにも登場

③スタンドでひと息つく

コースの途中に設置されているガソリンスタンドでは、自車の燃料を補給することができる。スタンドの給油機の前に枠線が引かれているので、一旦停止して補給をしていこう。ただし、勢い余って給油機を破壊してしまうと、そのレースの間は一切の補給が受けられなくなるぞ。

⬆燃料切れでゲームオーバーにはなりたくない。ここはしっかり給油するしか!

④ホテルで大暴れ?

後半の最大の名所は、このホテル。コースの真ん中に建っているので回り道を余儀なくされそうだが、実はロビーから裏の道へ一気に通過することが可能である。タイム短縮には最適だ。

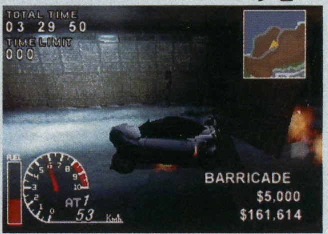
⬅宿泊客の悲鳴が聞こえてきそうな瞬間。ここまでやると痛快?!

⑤トンネルの分かれ道

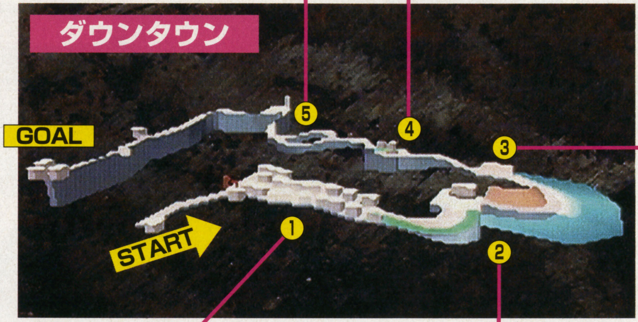
後半の山間部付近にあるトンネル。ここは左右2つのトンネルに分かれているので、どちらを通るか選択する必要がある。一瞬の判断が要求される場面だ。

ちなみに、左のトンネルにはバリケードが数カ所あるので、自車が壊れかけている場合は覚悟が必要だ。

⬆右のトンネルはスムーズに走行できる



⬆バリケードを強行突破するのはいいが、自車が目も当てられない状態に…

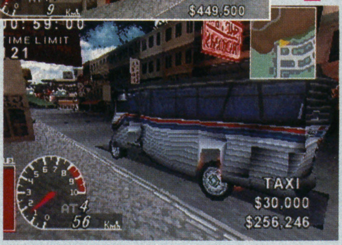


①町中を爆走する

ダウンタウンコースの名の通り、やはりこのコースのメインは下町。

入り組んだ道路で構成されたコースは、まるで迷路のようになっている。たまには時間を気にせず、ゆっくり走ってみるのもよい。

⬅アジア風の看板が並ぶ、奇妙な町並み



⬆通りには、路上駐車している車が多い。まぁ、そんな車は傷つけてもOKだよね

⬆ショッピングセンターらしきところに突入!! 近道といっても、あんまり無茶はしないように

②パーティ会場に乱入

下町から伸びている1本道を走っていると、突如パーティ会場に乱入するはめに!

⬅パーティ会場には、こんな有名人もいました

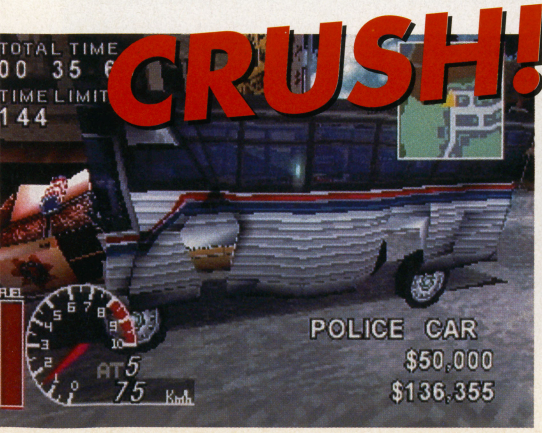
⬅こちらは最近復活したジョン・トラボルタですな

⬆悪気はないが、こんな所でパーティを開催している方も悪いと思う

●走りかたアレコレ●

ここで注目したいのは、プレイヤーの好みでさまざまな走りが体験できる、このゲームならではの楽しみかたについて。

同じコースでも走るたびに目的を変えてみると、まったく違うコースのような感覚を味わうことができるぞ。



ワイルドに攻めることも大事

⬅➡パトカーだって踏み潰せ!! 時には悪人気取りでプレイするのもグー

時にはドライブ感覚で

⬆何気に焼き鳥屋の前で立ち止まってみたり、のどかな雰囲気を堪能してみる

NEWS

君の「桃くじ」は当たってる?

年末桃くじキャンペーン当選番号発表　3月31日まで　ハドソン

スーパーファミコン用ソフト『桃太郎電鉄HAPPY』(発売中・8300円)についている「桃くじ」キャンペーンの当選番号が発表された。このキャンペーンの賞品は、1等・現金10万円、組前後賞は現金2万円。2等・現金3万円、組前後賞は現金5000円。3等・現金1万5000円。4等・キングボンビーどでか人形。5等・キングボンビーオリジナルオレンジカード。全体で総額1000万円にもなる大キャンペーンだ。

当選者番号は下記のとおり。まだ確認していない人は要チェックだ。

※1等・2等の組前後賞は、各当選番号の組が前後で番号が同じくじになる。

■当選した人は

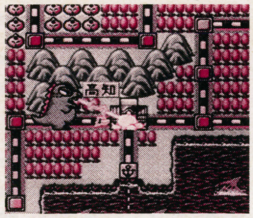
桃くじの裏に住所・氏名・電話番号を記入のうえ、捺印して、次の住所へ郵送する。高校生以下の人は、保護者の方が記入することになっているので注意しよう。

〒163-91　東京都新宿郵便局私書箱27号まで。

■注意事項

3等以上の現金当選の人は必ず「書留」で郵送すること。賞金は現金書留で発送されるため、これが守られていないと賞金と交換できない場合もある。

当選者は、以上のルールを守って、3月31日の締切日までに送ろう。



➡『桃太郎電鉄HAPPY』ゲーム画面

1等(10本)	01組05217	06組04246	10組03871	11組05962	14組01709
	15組07159	34組00369	39組07689	40組09061	43組00497
2等(30本)	02組07662	05組04027	06組04530	10組03794	10組00029
	10組03152	13組00572	15組06447	18組08315	21組04172
	22組01694	22組00727	24組03741	25組08550	28組03916
	30組04340	30組02639	31組05672	31組09461	36組08063
	38組00634	39組09328	44組07784	44組04390	45組05742
	46組03818	46組05978	48組02499	49組02553	50組06237
3等(200本)	0720　2462　7557　4527　9931(各組共通下4桁)				
4等(500本)	769(各組共通下3桁)				
5等(2000本)	420　207　357　388(各組共通下3桁)				

ゲームショウのタダ券をあげる!

東京ゲームショウ'97春　入場券プレゼント　3月24日まで　CESA

去年から始まった「東京ゲームショウ」。今年は「東京ゲームショウ'97・春」として、4月4～6日まで、去年と同じく東京ビッグサイトで開催される。

現在、ソフト/ハードメーカー等、あわせて101社が出展を予定。期間中は、最新ソフトのデモプレイやコスプレコンテスト、声優ミニライブなど、各種イベントを行う。

なお、一般入場者が会場に入れるのは5～6日の2日間で、2月22日から発売される前売券(800円)を購入するか、当日に普通入場券(1000円)を購入しなければならない(小学生以下は入場無料)。しかし、20組40名の読者に普通入場券をドーンとプレゼントしよう。

●プレゼント応募先

官製ハガキに①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号を明記して、〒104　東京都中央区新川1-28-4-302「東京ゲームショウ'97・春」チケットプレゼントFMW係まで。

※3月24日消印有効。当選者には直接招待状が送られます。詳しくはTEL03-3246-6053まで

➡奥山佳恵さんのイラストが使われたポスター

⬆去年開催された第1回は大盛況だった

たまごっちを求めて2000人

たまごっち行列　1月23日～24日　銀座博品館

1月23日の深夜、FMW編集部の近くにある玩具店、博品館(東京・銀座)では、終電車が出てしまった時間にもかかわらず、行列ができている。この行列は一体何だろう?

⬆毛布まで持ち込むほどの熱意が…

そう、これは全国を騒がせている話題のデジタルペット『たまごっち』(1980円)を求める行列なのだ。

ご存じの方も多いと思うが、今、全国的に大ブレイク中の『たまごっち』は、手のひらサイズのキーホルダー型液晶ゲーム。しかし、どこでも品切れ状態で、ユーザーの間ではプレミアムがついて、1個5000円以上で売買されているという噂もあるほど。入荷の情報をつかんだ人の列は、24日の午前9時にはなんと2000人に!　一番乗りの人に話を聞いてみると、「頻繁に電話で入荷日を尋ねていた」ほどの熱意を持っている。「当日ではとても間に合わない」と思い、なんと前日の午後6時から並んでいたそうだ。

■「新種」の発売も間近!

当日は、開店時間の3時間前から整理券が配られたが、たちまち終了。入荷数は1700個だったので、並んでも買えなかった人もいたはず。

2月上旬には、第2弾『新種発見たまごっち』が発売される予定で、こちらの商品も人気が爆発すること間違いなし。欲しい人はぜひチェックしよう!

⬆『新種発見たまごっち』

©HUDSON SOFT・BANDAI・YOSHIE OKUYAMA

コンビニで売れてるぞ

コンビニエンスストアでのゲームソフト販売100万本突破　1月18日　デジキューブ

デジキューブでは、提携しているセブンイレブン・ファミリーマート・サークルケイ・サンクス・四国スパーにおいてのゲームソフト・本体・付属品の累計販売総数が、1月18日現在で100万個を突破したと発表した。プレイステーション用・セガサターン用ソフト両方合わせて、全体ではなんと103万3196個という販売数になっている。

また、メモリーカードも高い売り上げを記録している。特に、午後11時頃の販売が好調で、やはり夜遅くまで営業しているコンビニでの販売は、昼間ゲームショップに行けないユーザーに歓迎されているようだ。夜も営業しているコンビニならではの戦略が、当たった結果だろう。

※ファミマガweekly1月24日発売号で、『ファイナルファンタジーVII』のコンビニ予約締め切り日を掲載いたしましたが、予約者多数のため予定より早く締め切られました。最終的には、予約者数150万人を達成。

もうコンビニでも見慣れたよね

やっぱ野球は打たなきゃ…

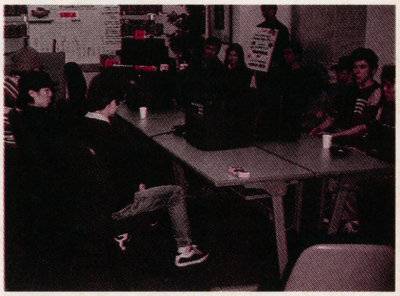
編集部対抗『プロ野球キング』最強位決定戦　1月20日　イマジニア

寒さが本格化する前の1月中旬、ゲーム雑誌編集部の猛者を集めて、「編集部対抗『プロ野球キング』最強位決定戦」が行われた。

これはNINTENDO64ソフト『超空間ナイター　プロ野球キング』（発売中・9980円）を、各編集部の代表者が、トーナメント試合を対戦プレイで勝ち抜き、豪華な賞品を奪い合うというもの。ファミマガWeeklyチームは、姉妹誌のファミマガ64チームとともに大会に参加した。

そして試合開始！　…負けた。あっさり負けた。1対0という、息をもつかせぬ投手戦（というか、お互いに打てない地味な戦い）の結果、惜しくも1回戦負けということに。このゲームは相手の心理の読み合いという面が強く、対戦プレイがホントに楽しい。負けると悔しいし…。

一方のファミマガ64チームは、準決勝にまで勝ち残り、4位に入賞。めでたく編集者の必須アイテム「お泊りセット」をゲットした。



みんな練習しまくったんだ。絶対そうだ

CD　ジョゼットは音楽もほっとけない

ワンダープロジェクトJ2　コルロの森のジョゼット〜オリジナル・サウンドトラック〜

2月26日　2718円　東芝EMI

NINTENDO64というと、『スーパーマリオ64』や『マリオカート64』など、マリオ関連のソフトが有名だが、そんな中、可愛らしい女の子ジョゼットが活躍する育成シミュレーションゲーム『ワンダープロジェクトJ2』が登場し、NINTENDO64に華を添えた。そして今度は、ゲームミュージック界にも一輪の花を咲かせるべく、「〜オリジナル・サウンドトラック」が登場した。

■J2を飾ったメロディー

この作品は、ゲーム中に奏でられた36曲のオリジナルのほかに、4曲のアレンジ・バージョンも加え、合計40曲を収録。元気一杯のジョゼットの姿が目に浮かぶ、名場面のそれぞれを飾ったメロディが、1枚のCDにギュッとつまったアルバムなのだ。

また、このアルバムはCDエクストラ仕様（音楽用CDにパソコンのデータを収録したCD）になっており、左の「プレゼント」コーナーでも紹介している「デジキャラシアターVol. 1ワンダープロジェクトJ2」の体験版も収録されている。無邪気で可愛らしい女の子、ジョゼットは、音楽もほっとけない。

今週のPick UP!

王都妖奇譚〜妖星〜＜前編＞

光栄

発売中
ポリグラム
3000円（込）

「プリンセスGOLD」に連載中のコミック「王都妖奇譚」がドラマCDに。平安時代を背景に、陰陽師、安倍晴明（あべのせいめい）が「妖」にまつわる事件をどう解決するのか？

ライトニングレジェンド〜大悟の大冒険〜オリジナル・ゲーム・サントラ

コナミレーベル

発売中
キングレコード
2200円（込）

プレイステーションに登場した可愛らしい格闘ゲーム『ライトニングレジェンド』のサントラアルバム。長沢ゆりかさんが歌うテーマ曲などを含めた38曲を収録。

GTI CLUB／JET WAVE／WINDING HEAT　オリジナル・ゲーム・サントラ

コナミレーベル

発売中
キングレコード
2200円（込）

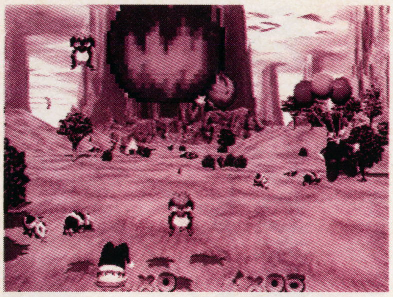
コナミのレースゲーム『GTI CLUB』、『JET WAVE』、『WINDING HEAT』の3つのサントラを全30曲収録したアルバム。これを聴きながらドライブするのはノリが良すぎる？

Weekly Information

PRESENT

君もギクギクと一緒にフワフワを体験しよう

Odo Odo Oddity 体験版&絵はがき I.D.C メディアスタジオ



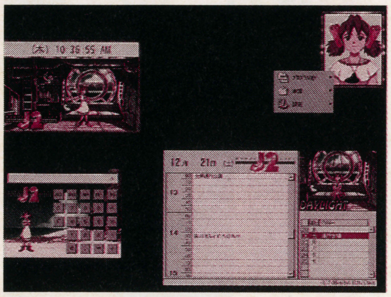
⇧「ギクギク」をフワフワッと浮かべよう

風船にぶらさがって冒険する、ちょっと変わった浮遊感覚を楽しめるアクションゲーム『Odo Odo Oddity』。敵や障害物を避けながら進んでいくという単純ながら奥の深いゲームは、誰でも楽しめる手軽さを持つ。このゲームの体験版と、可愛らしい主人公「ギクギク」をはじめとしたキャラクタ達の絵はがき5枚をセットにして、5名様に。

●プレゼント応募先
官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品名を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インターメディアFMW・Weekly Information「プレゼント係」まで。
※2月14日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

コルロの森のジョゼットに、また会えるね！

デジキャラシアターVol.1「ワンダープロジェクトJ2」2月26日 東芝EMI



⇧画面いっぱい、ジョゼットいっぱい

パソコンの普及が進む一方で、最近「スクリーンセイバー」や「壁紙」データなどを収録したユーティリティソフトが人気を集めているが、ついに『ワンダープロジェクトJ2』のユーティリティソフトも登場。音声データやスケジュール管理など、たくさんの機能を備え、ジョゼットの見せる様々な動きが楽しめるこのソフトを、3名様にプレゼント。

●プレゼント応募先
官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品名を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インターメディアFMW・Weekly Information「プレゼント係」まで。
※2月14日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

BOOK

クリスタルが見続けた世界の全て

ファイナルファンタジー大全集 上巻 発売中 2800円（込） デジキューブ

今週の**Pick UP!**

先月、最新作の『VII』が発売されたばかりの『ファイナルファンタジー』シリーズ。第1作から前作の『VI』までの過去のデータをまとめた資料集が、ファンの熱い期待に応えて、ついに登場。第1作が登場した87年から『VI』の94年までの7年間の想いが、2冊の本にギッシリと詰め込まれている。そのうち、「上巻」が発売された。

■上巻はFF全体を解析
上巻「ワールド・ガイド」は、各ゲームのキャラクタ、シナリオ、世界設定などを詳しく紹介している。これは、シリーズを通しての移り変わりまで細かく分析しているのだ。

特に、シリーズの顔となっている「クリスタル」、「シド」、「チョコボ」の変化、『FF』の魅力の1つ「ジョブ」など、シリーズ全体をさまざまな角度から見るのに適した資料集と言える。

また2月下旬には、下巻「タイトル・ガイド」が登場する。各タイトルごとに分けて物語を紹介してあるからこちらも期待しよう。「攻略」を除いたすべてのデータを集めた、この2冊。まずは上巻から『FF』の世界を覗いてみよう。読み応えのあるすごい資料集だぞ！

ドンキーコングランド攻略ガイドブック

ティーツー出版

発売中
ティーツー出版
850円（込）

ゲームボーイのアクションゲーム『ドンキーコングランド』の、全37コースを徹底攻略したガイドブック。ボーナスステージもすべて紹介しているので、「ゲームクリア度」達成率100%が可能になる。ついでにクリアタイムも縮めてしまおう。

ふしぎの国のアンジェリークSweetGuide

光栄

発売中
光栄
1000円（込）

PC－FXに登場し、各ハードに移植予定のボード（すごろく）ゲーム『ふしぎの国のアンジェリーク』の攻略本。エンディングまでの道のりやミニゲームなど、ゲームの中身を徹底的に紹介。これであこがれの守護聖さまはあなたのもの。

マリオカート64攻略ガイドブック

ティーツー出版

発売中
ティーツー出版
880円（込）

NINTENDO64で人気の高いレースゲーム『マリオカート64』の攻略本。各コースのショートカットポイントを収録するなど、「タイムを縮める」ことに徹底した攻略記事が見モノ。この1冊で、友達に差を付けろ。目指せ54秒台!!

©I.D.C.media studio・ギブロ／ミント／エニックス／TOSHIBA-EMI

今週の Pick UP!

VIDEO

名作ばかりを集めた映像集登場

ゲーメスト・オブ・ザ・イヤー1996　発売中　2980円　新声社

アーケードゲーム専門誌として、多くのゲーマーから支えられてきた雑誌「ゲーメスト」。

独特な攻略記事はもちろん、読者コーナーや新作情報など、様々なコーナーで独自の路線をひた走り、多くの読者を引きつけている。

特に年1回の特別企画である「ゲーメスト大賞」は、読者だけでなく、ゲーム業界全体が注目する大きなイベントである。その「ゲーメスト大賞」を、9年前の第1回から昨年の第9回まで、映像でまとめたビデオが登場した。

■昔を懐かしむ

第1回のゲーメスト大賞受賞作である『ダライアス』から、第9回の『バーチャファイター2』までの、名作9タイトルを収録。

ほかに、「ベストアクション賞」や「ベスト対戦格闘ゲーム賞」などの各部門賞に輝いたゲームや、ノミネートされたゲームまで、とにかく9年分の名作をギッシリ収録する。見ているだけで、腕がむずむずしてくる人もいるのでは？

また、新声社が96年にリリースした「ゲーメストビデオ」のダイジェストも収録。過去9年間を懐かしむだけでなく、96年のゲームの醍醐味までこの1本のビデオで懐かしむことが出来るぞ！

■豪華声優陣も参加

ビデオのナレーションは、松本梨香さんや関智一さんなど、豪華声優陣が担当。懐かしいゲームをいろいろと解説してくれるぞ。

余談だが、このビデオは一般のお店ではちょっと手に入りづらいので、新声社が直接経営している「㋘屋」で購入するか、読者サービス部に問い合わせてみよう。

詳しくは㋘屋／東京店、TEL03-3293-9325。もしくは新声社／読者サービス部、TEL03-3293-9326まで。

超人学園ゴウカイザー③

発売中
タキコーポレーション
5800円

NEO・GEOで登場し、プレイステーション版は3月発売予定の格闘ゲーム『超人学園ゴウカイザー』のOVA第3弾。人気アニメーターの大張正己氏がキャラクタデザインを担当したことで有名なゲームだが、アニメの方も監督として参加。ゴウカイザーたちの変身シーンは見物だぞ！

B'τX③

発売中
ポリグラム
5800円（込）

月刊少年エースに現在連載中のコミック『B'τX』が、昨年TBS系列でTVアニメとして放送された。そのビデオソフト第3弾が登場。敵カミーラの作り出す幻影に苦戦するも、主人公鉄兵とエックスはついに撃破。そして四霊将ロン＆ライドウと北斗＆マックスも登場。物語は中盤の盛り上がりへ…。

名探偵コナン⑨

発売中
ポリグラム
3800円（込）

少年サンデーに連載され、TVアニメとしても日本テレビ系列で放送中の「名探偵コナン」のビデオ第9弾。少年の姿になってしまった主人公・工藤新一が江戸川コナンを名乗り、難事件を解決していくというストーリーが、推理ブームの現在、特に注目されている。まだまだ目が離せないぞ。

CINEMA

体の中から沸き上がる恐怖!!

パラサイト・イヴ　公開中　東宝配給

監督・落合正幸、原作・瀬名秀明、VFXプロデューサー・倉澤幹隆、脚本・君塚良一、出演・三上博史、葉月里緒菜、別所哲也、稲垣吾郎　ほか

「第2回ホラー小説大賞」を受賞したベストセラー「パラサイト・イヴ」が、ついに映画化。日本の映画には珍しいホラー映画で、また最新のVFX（特殊技術撮影）を駆使して製作されたこの作品はすでに多くの人を震え上がらせている。

■広がる、イヴ・ワールド

原作の小説は、95年に単行本化され、現在文庫版と合わせて140万部を突破したベストセラー。昨年はラジオドラマも放送され、CDブックが、上下巻で発売中。さらにコミック版も「月刊ふぁんデラ」にて連載中と、人気はとどまらない。

三上博史が主人公の永島利明役に、葉月里緒菜が永島聖美（イヴ）役に扮し、熱演している。

■ミトコンドリアの過去からの侵略

薬学部で細胞学を専攻する永島利明は、幸せな生活を楽しんでいた。が、車を運転中に妻・聖美は操られるように電柱に激突し、脳死状態に。

利明は、聖美の腎臓を提供する一方で、肝臓から細胞を培養し始める。しかしこの培養と腎臓移植こそ、ミトコンドリア「イヴ」の侵略の第一歩だった…。

1月17日発売号読者アンケート当選者

●ファイナルファンタジーⅦ（PS）
青森県／松橋梨佳　茨城県／老藤あすか
大阪府／岡本隆史　広島県／竹中智恵
徳島県／藤村博子

●I.Q〜インテリジェントキューブ（PS）
岩手県／佐藤慎也　神奈川県／中尾哲也
山梨県／宮川幸嗣　愛知県／中堀一孝
兵庫県／天野邦彦

●ダイハードトリロジー（SS）
埼玉県／村岡拓磨　愛媛県／渡部達也
滋賀県／大木雅史　奈良県／前川 厚
福岡県／中村雅徳

●蒼穹紅蓮隊（SS）
東京都／高岡大輔　大阪府／吉田浩三
兵庫県／中田慶昭　岡山県／福田 誠
香川県／金子貴英

●ミランドラ（SFC）
福島県／五十嵐克博　千葉県／安藤充謙
愛知県／水野直人　和歌山県／室田貴広
鳥取県／金平 誠

●ゲームボーイギャラリー（GB）
青森県／盛 英吾　宮城県／遠藤英昭
京都府／小倉邦彰　滋賀県／高橋正和
広島県／村上恵一

（敬称略）

●担当者紹介●

マモー：周りは『FFⅦ』の話題で盛り上がっているが、サターン党のオレとしてはちと面白くない。でもいいゲームであることは確かだし。PS買うか？（弱気）

影ロー：なんか間違って『バーチャ3』地区大会までコマを進めちゃった人の続報。1回戦で文字どおり秒殺される。エクセレントな死にっぷりに場内感涙。

ポン助：近くのデパートに長蛇の列が。何かと思ったら、たまごっち。徹夜組もいたとか。

来週は、バレンタインデーってか義理でもいいので、送ってもらうと人生にハリが出るってもんです

FMW投稿バトルロイヤル

ファミマガウィークリー

FMW CONTRIBUTION BATTLE ROYAL

フリーなトーク 2点

マ「さあ、何でもいってもらいましょう」

オレ様はゲーセンでバイトしているのですが、その店でイラストコンテストが行われています。しかし、数点のイラストが集まったときに、そのイラストの見事さがわざわいして、その後にイラストが集まらなくなってしまいました。

そこでサクラとして、我々店員もイラストを出すことになり、オレ様も『サムスピ』のナコルルを描いて出しました。ところがオレ様の画力がないのがわざわいして、何だか妙におどろおどろしいナコルルのイラストに、しかもトイレの付近に貼り出されているので、不気味さ120パーセント（当社比）ですよ。それにしても、イラストって本当に難しいですね（水野晴郎調）。P.S. 影ローポン助両氏のパワーバランスがいまいちはっきりしてないように思えるので、もうちょっと明確にしてもらいたいです。

（神奈川県／夕やけのミラーマン）

ポ「パワーバランスがわからんというのは、以前と比べて、影ローさんとワシの力関係が、だんだん変わってきているということに、ほかならないんだな」

影「いや、ま、いろいろと」

マ「オマエら、合併するとどういうコメントになるんじゃ？」

影ポ「トイレは、きれいに使おう」

マ「オマエらの合併は、全然話にならん！」

今朝学校にいく途中、謎の生物を見た。その生物は黒くて、足が30〜50本近くあり、平べったかった。あの奇妙な生物は何だったんだろう。

（埼玉県／迎夢王）

影「使徒じゃないすか？」

マ「それよりも、迎夢王くんは家で休養したほうがいいんじゃないのか？ 睡眠を十分に取れよ」

ポン助さんへ。郵便局のあのマークは、現在正式な名前は特にないそうです。ですが、平成10年の2月に、新しい郵便番号になると「ポストンくん」という正式名称になるみたいです。これは、郵便局のおねーさんに聞いたので、間違いはないと思います。

（大阪府／霜月みぜる）

ポ「それは、ありがとう。そうなんですよ。平成10年から、郵便番号が7ケタになるんだよね。自分の足で調査する冒険心に乾杯ですわ。でもポストンくんとは、いかにもお役所という感じですわねぇ」

ところで順位（投稿バトルの）のことですが、10人じゃなんとなく投稿者（数の発表）が少ない気がします。もうすこし拡大してください。あと、たまーに、100人ぐらいを載せて、現在の状況の報告をやってほしい。

（広島県／恋の試練）

マ「恋の試練くんは、もうちょいわかりやすい文章を目標にしような。で、やろうと思えば順位100位まで発表とか、できるんじゃん？」

影「ピー、シュー」

ポ「影ローさん、火吹いて溶けちゃいましたけど」

マ「オマエら合併して、パワーアップしてから集計すればいいだろ」

影ポ「ピー」

影ローさんは、育成系のゲームは好きですか？ 好きだったら、どんなヤツですか？ きらいだったら答えなくてもいいでーす。

（千葉県／小野寺浩二）

ポ「きらいだったら、答えなくてもいいです、ってところに1票」

マ「なんじゃそりゃ」

影「えーと。育てゲー、好きですよー。ひととおりやってるっす。中でも『レッスルエンジェルス』シリーズが一番好き。まじで燃えるっすよ」

マ「自分を育成しろ、自分を」

影ポ「うおー！」

マ「合併して文句いうな」

ポン助「業界再編ですかね」

影ロー「そうっすね」

ポ「今年は、ゲームの業界で、まだいろいろありそうですわ」

影「セガとバンダイ、合併するそうっすね」

ポ「テレビのニュースで、トップ扱いだったねぇ」

影「まだ、合併とか続くんすか？」

ポ「どうだろ。そうそう大型の動きはないとは思うけど」

影「ボクらも合併すれば、勢力向上になるんすかね？」

ポ「マモーさん対策で？ ポン助影ローって名前にするんです？」

影「どうしてポン助影ローになるんすか！ 並べるなら、影ローポン助でしょうが」

ポ「こだわりますねー」

影「当たり前です！」

ポ「じゃあ、100歩譲って影ローポン助としましょうか。で、どうするんですか？」

マモー「そうだ、そのとおりだ！」

影「うあ、びっくりした。聞いてたんすか？」

マ「当たり前じゃ。オマエらが合併して、どうなるんじゃ」

ポ「パワーアップするんですよ、これが」

マ「おもちゃの合体メカじゃないんだからな。どうパワーアップするっちゅーんだよ」

影「おもしろくなるんす」

マ「へー。そいつは楽しみだ。じゃあ合併してもらおうじゃないかよ」

ポ「いいですよ。じゃあ今度の10月まで待ってくださいよね」

マ「なにを寝ぼけたこといってんだよ。じゃあ、合併しておもしろいこといってもらおうじゃねーか」

影「ええ、え、ええ、いいすよ」

ポ「ワシは、イヤ」

影「えー、裏切り者ぉ」

マ「連帯責任だ。合併して、おもしろいコメントしてもらうからな」

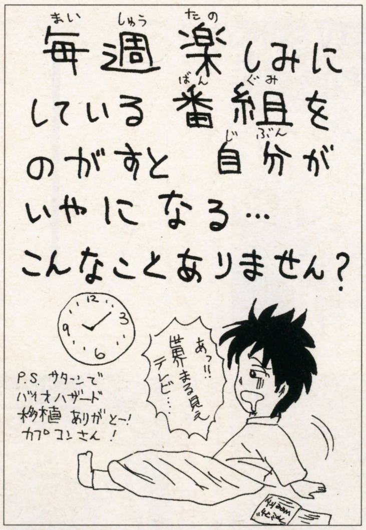
ポ「しょうがない、じゃあいいですよ、それで。ポン助影ローで」

影「影ローポン助っす！」

ポ「はいはい」

今週の喜怒哀楽 1点

なんで缶の「コーンポタージュ」は飲み終わった後にコーンが残るんだ！ しかも取れねえじゃねえか!!（埼玉県／迎夢王） マ「これってそこまで激怒することかぁ？」 影「何いってんすか！ めちゃめちゃ切実な問題っすよ！ 最後の1粒まで食べないともったいないじゃないすか！ 缶の中にコーンが見えてるのに、食べられないこのジレンマ！」 ポ「舌つっ込んで食え！ でもたまに舌が切れるけどね」



➡（東京都／マッシュ）そうすね。今、千葉TVで再放送してるZZ見忘れると、達人ボム級のダメージ受けるっす（影ロー）

➡（東京都／達人）むはー。クリスマスが終わったらもうバレンタインかぃ。あー早く過ぎ去ってしまえ（ひがむ影ロー）

ダジャレでポン 1点

あたりがあったりして。影ローをマモーがまもーる。（埼玉県／名探偵） マ「おら影！ さっさとアタリとってきやがれ！」 影「ういっす！」 ポ「説明しよう。アタリをとる、とはイラストなどがページのどの部分に入るか示す作業のことだ」 マ「影！ ここの本文1ライン足りねぇぞ！」 影「あら、ほんとだ」 マ「歯ぁくいしばれ！ バリバリバルカンパーンチ!!」 影「げふぅ！ あ…ありがとうございました！」 ポ「修羅場だとこんな感じよ」

ひと言フリートーク 1点

影ローさん、「PC-286VF」ってヤッパ処理遅いですね。もうちょい処理の速い機種ください。プリンターも欲しいなぁ。ハードディスク（HD）もお願いします。プリンターはもちろんカラーですよ（笑）。（福島県／影斬王）影「懐かしいな、VF。一昔前の標準機、98RXと同性能で、安かったんだよね。ああ懐かしい。で、パソコンとHDとプリンターくれ？　なめんな。家に埋まってるMSX2とX68K用20メガHDならやってもいい。ていうか引き取ってください」

勝手に略すな 1点

マモーさんは床屋さんで、散髪による悲劇（略して惨劇）や散髪によるトラブル（略してサントラ）の経験がありますか？（兵庫県／ティガ）マ「俺はないけど、うちの父親は耳たぶをちょんぎられたことがあるらしい」影「げ、まじすか!?　慰謝料とったとか？」マ「いや、実は母親が髪切ってたんだけどね」影「なんじゃそりゃー」ポ「それ以前に、これ、コーナーの趣旨を完全無視してるんですけど…」

突撃潜入舞台裏 2点

マ「ゲーム中のキャラになりきってひと言、というコーナー。なんだか久しぶりだぞ。みんな送ってきてくれよな。このままだと、このコーナーは…」

なぜ？　ワシだけ…『アーク・ザ・ラッドII』でNPCに格下げされたチョンガラより。

（福岡県／オーラ斬り'96）

ポ「格下げったって、戦闘に出なくていいんだから、ラクでいいよな。」
マ「ギャラ同じなんだったら」
影「ギャラって出るのか？」
マ「あんだけ売れたんだから、印税とか出るでしょ？」
マ「オマエら、何かこんがらがってるぞ」

オレたちって、ヤラレ役なのかなあ？　ザコキャラ一同。

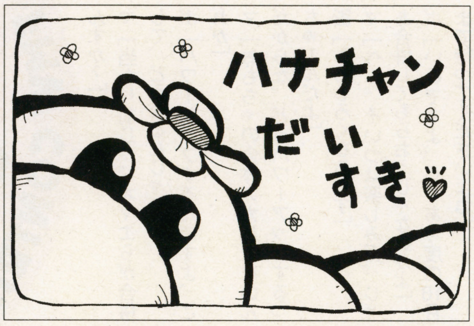
（福島県／影斬王）

ポ「そうでしょう」
影「でも、かわいそうかも」
ポ「かわいそうって、ゲームしてるときは、このヤローとか、ぎゃーとかいってるんじゃないですか？　こんなときだけ偽善者ぶってられたんじゃあ、困っちゃうなあ」
影「細かいなあ」
マ「ケンカすな！」
ポ「ザコキャラとかいうと、イメージ悪すぎの感もあるし。まあいわば大部屋キャラという感じ？　これからは大部屋キャラと呼んであげましょうか」
マ「昔の映画か」

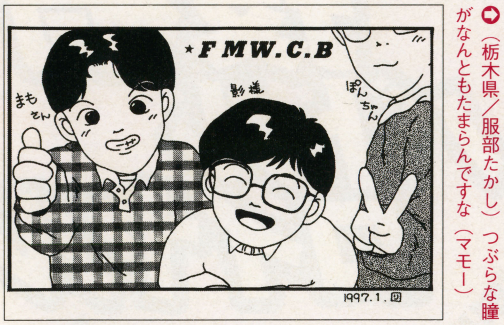
（千葉県／茘枝）清川さんは、年末年始も泳ぎまくっていたらしい（ポン助）

フリーイラスト 3点

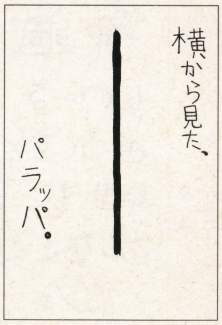
マ「なんでも結構、イラストを送ってきていただきたい」
ポ「フリートークのところにもあったんだけれど、イラストを募集して発表して、というパターンの流れ。ここでは、上手なだけではないっちゅうことを伝えたい」
影「そうっす。個性的なもの、下手でもおもしろいもの、なんでもオッケーすから。チャレンジっす！」



（栃木県／服部たかし）つぶらな瞳がなんともたまらんですな（マモー）



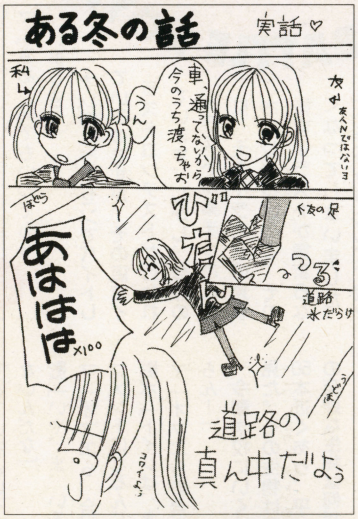
（神奈川県／上海りるりる）おお。なんかすごい爽やかでいい感じ（影ロー）



（栃木県／トニーザタイガー）上から見たパラッパともいえるな（ポン助）

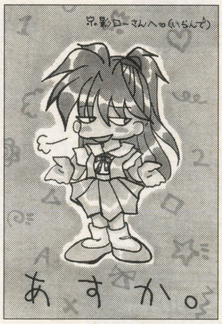
（千葉県／モルボル）おう、ザンギといっしょにコサックダンスでお祝いだ！ピロシキ！　意味不明！（影ロー）

（愛知県／藤原まいむ）まんがでポン宛てなんですけど、イラストコーナーで掲載してみました。越境入学（ポン助）



（北海道／鮎未律）北海道だからね。気を付けてな。骨盤から落ちて、骨折とかしないように。骨盤は大切だぞ（ポン助）

（愛知県／中村オセロ）ボクはやっぱサルが好きっす。興奮気味の（影ロー）



（大阪府／霜月みぜる）本誌EVA担当（綾波派）に見せびらかしまくって、うるさがられたというのは秘密（影ロー）

（兵庫県／MD）競馬のゲームも、もう満開で飽和状態ですかね（ポン助）

（東京都／イタヤゴシ）N64も大変やね。んで、なんでバニーちゃんが出てくるねん。好きやけどな（ポン助）

（大阪府／みゆきのお母さん）相変わらず、線がいいですね。お母さんファンが一般読者の中にも急増中です（マモー）

（大分県／KAZ）おお、奥様パワーの新興勢力か！　育児もタイヘンでしょうが、また投稿してくださいよ（ポン助）

お悩み相談室 1点

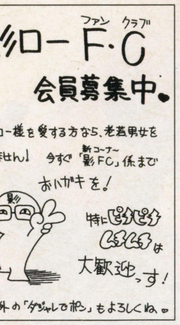
私が真面目な態度をとると、みんなが笑います（普段が普段だから…）。何とかなりませんかね？（大阪府／霜月みぜる）影「体験談からいうと、何ともなりません。マモーさんが仕事してると、『なに仕事なんかしてんの？』とか、『新手のギャグ？』など、常に珍しがられてますし。ボクらがこんなこといったら、明日の朝日は拝めませんが。ていうかすでにやばい。この文章、ポン助さんが書いたことにしとくか」マ「もう遅いわ。死ね」以下、惨劇。

拝啓○○様 1点

拝啓、蒼月ひかる様。もういつもいつもステキなイラスト、本当にありがとうございます!!　お礼に、っていつも書いているんですか、ボツくらって…（泣）。ということで（どういうことじゃ）これからもステキなイラスト等待ってます。（東京都／きさらぎ浅葱）影「いやー、せっかく絵がうまいんだから、イラストコーナーで返事書いてくれるといいな、と思ってたんすよ。欄外は文字ネタ勝負の人中心のスペース、って姿勢なんで。でも面白けれぱなんでも載せるけど」

ブラボー！ブラザー!! 2点

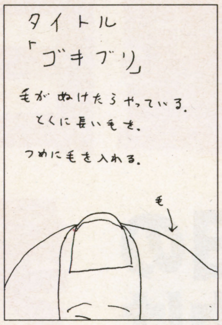
マ「このコーナーは、まあ何でもいいということだな」
影「おもしろい一発ネタを、よろしくお願いするっす」



（神奈川県／上海りるりる）気持ちは嬉しいけどなんか照れくさい（影ロー）

マ「おい、影。これは何じゃ？」
影「ボ、ボクは、知らないっす。これ、ポン助さんが選んだんしょ？」
ポ「フッフッフ。そうですわ。試してやろうと思ってね、フッフッフ。どのくらいのおたよりが来るのかをね、フッフッフ」
マ「フッフッフ、ばっかりじゃないかよ、バカ。宛て先はどこに送ればいいんだ？」
ポ「編集部に送ってこられるとイヤだから、ロシアとかに送ってもらえばいいんじゃないですか？」

（大阪府／霜月みぜる）SMAPの中居&香取のコレは秀逸だった（マモー）

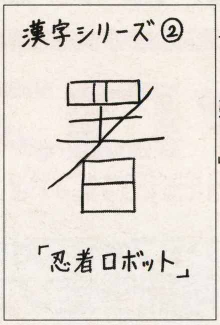


（茨城県／だれかさん）気持ちわりい感じ。あんまりしないこと（マモー）

マ「なんでだよ」

1月24日号のゲーム100乗さん。ボクは「スマイル」をいっしょにたのんだことがあります。レジのオネーサンがキレイだったから、スマイル10コといったらみんなで微笑んでくれたよ。でもそのあと、ほかのお客さんの視線が集まってすごくはずかしかった（本当に）。（東京都／カタナ）

ポ「そうそう、このあいだ、用があって光が丘団地にいったんですわ」
影「はいはい」
ポ「そこにマクドがあって、昼頃、いったんですわ」
マ「さすが関西人だな。マクドと略すか。関東ならマックだがな」
ポ「んで、そこのメニューにはスマイル0円があったんですよ」
マ「それで、どうした」
ポ「頼んでやろうかと思ったんだけども、土地柄、パートのオバチャンばっかりで、なんか不気味なんですよ、これが。そういう状況でメニューに書くんなら、スマイルマイナス100円とか、そんなんにしてほしかったです。以上」
マ「オチ、弱いぞ」



（埼玉県／迎夢王）おいおい、勝手にシリーズ化してるぜ、これ（マモー）

（神奈川県／上海りるりる）ネタぎれというネタ。上海には参るね（ポン助）

ホラふき三太夫 2点

マ「みんなが笑えるホラのネタ、送ってもらいましょう」

かけ算をしたら、余りが出た。（神奈川県／ガウチッ子FX）

ポ「そうですか。それはあんまりですね」
マ「いまいち」

今年からJリーグ入りした「ヴィッセル神戸」のマスコットキャラクタは、ウチのおじいちゃんだよ。（愛知県／開花宣言）

影「そうすか。ウチのおじいちゃんは、トンチ仙人っす」
マ「そのコメントも、いまいち」

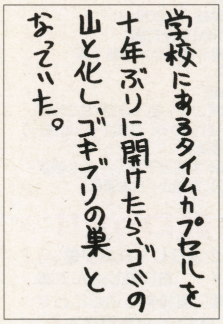
（広島県／レッドパール）まじで？女状態の写真送ってください（影ロー）

オレのとうちゃんは、むじんくんの左の人だ！（北海道／ヤマアラシ）

マ「ああ、宇宙人3人バージョン」
影ポ「結構、若いお父さんなんですね。若いお父さんはいいですね」
マ「オマエらの合併は、まったくダメだから、もうやめなさい」
影ポ「はーい」

ウチの隣の兄貴は、センター試験を明日に控えた1月17日、FMWへの投稿作品を書いていたという、とんでもない人物です。…すいません、ウソです。隣の兄貴ではなく、私です。で、書いたはがきというのは、コレです。（香川県／田阪雅充）

マ「好成績をお祈りしております」



（神奈川県／大野、十四の悲劇）10年で開けちゃ、早くない？（マモー）

効くぜ呪文君 2点

マ「いろんなことに効能がある呪文を、考えてほしいぞ」

とろりん…効力、何が起きるかわからない、最凶（？）の魔法。（東京都／まじかるず）

ポ「凶悪そうです」

フリーニナリタテノアナウンサー…効力、急に生き生きしだす。（愛知県／開花宣言）

マ「失敗する人もいるけどね。収入3倍になるんだったら、やっぱりフリー。オマエらもフリーになる？」
影「かんべんっす」

ペンネームカエル…効力は、担当者キレる。（兵庫県／MD）

影「キレはしませんが、集計の都合がありますので、できるだけペンネームは変えないでください」
マ「では、今回の優秀作品を発表するぞ。絵もキレイだし、赤ちゃんがもうすぐ生まれるということで、大分県のKAZさんに」
影マ「異議なし」

投稿のオキテ

マ「ちょっとだけ注意事項。封書で複数のページにまとめて投稿するのは構わないのだが、（アンケートとか読者ゲーム評とか）その場合は封筒にそれぞれのコーナー名を明記してほしい。仕分けの際に混乱するのだ。また、投稿の用紙はハガキサイズで。なるべく厚い紙で投稿してくれると管理が楽になるので助かるな」
ポ「ハガキの1枚1枚には、住所、氏名、ペンネーム（あれば）、電話番号、コーナー名を忘れずに書いてね」

現在の順位

1位	きさらぎ浅葱	27P	10位	大野愛	16P
2位	霜月みぜる	24P	10位	田阪雅充	16P
2位	レッドパール	23P	13位	アール・グレイ	14P
4位	上海りるりる	22P	13位	蒼月ひかる	14P
5位	開花宣言	21P	13位	くろぶち	14P
5位	プチワラ	21P	16位	ティガ	13P
7位	大野、十四の悲劇	20P	16位	陽&父	13P
7位	みん	20P	18位	名探偵！	12P
9位	みゆきのお母さん	18P	18位	ユウ	12P
10位	MD	16P	20位	深津まゆこ	11P

だんだん上位陣の差がつまってきましたね。新しく導入された優秀ハガキ制度がポイントになってくるんじゃないかと思ったりするんですが。

〒105
東京都港区東新橋1-1-16
TIM FMW編集部
「FMW投稿バトルロイヤル」○○係

編集部日記

先日、編集部対抗「ストⅡEX」大会がおこなわれました。FMWからも精鋭2名が出場。しかし1回戦の相手がいきなり「ゲーメスト」編集部。ボロぞうきんのようにブッ殺されてました。以下、敗者の弁。バンダナK「がらにもなく気合が入りすぎた。相手がメストってことで気合だけ先走ってしまった」M「メインは骨だけど、リュウで安定かなと思ったら負けちった。最初から骨出しゃよかった。もふ～ん」俺がバイソンで出てれば…。え、いないの？

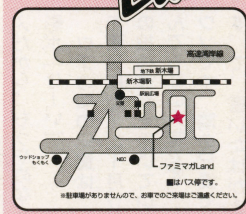
毎週土曜日 発売前ゲームを試し放題

2月8日・9日のオリジナルテレカは ← マクロス DIGITAL MISSION VF-X

アンケートにこたえるだけで…オリジナルテレカも大放出

たっくさんの発売前人気ソフトを、好きなだけ遊べる！　そんな夢のような施設があったことを、キミは知ってたかな？　ソフトショップの店頭でやってるような、小さなモノじゃないぞ。ズラリと並んだ200台以上のモニターから、キミのやりたいゲームを選んでプレイすることができるのだ！　ちょっと気になるゲームも買う前に体験できるグッドな施設、「ファミマガLand」は、東京・新木場駅の目の前！　ウレシイ入場無料だ！

ファミマガLandがそれを可能に!!

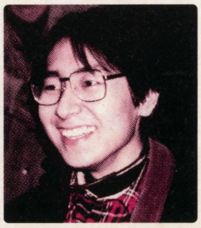


■交通機関
- ●JR（京葉線・武蔵野線）・営団地下鉄(有楽町線)臨海副都心線／新木場駅下車
- ●路線バス
  夢01系統
  錦糸町駅(JR)～新木場駅（約35分）（日曜・祝日のみ、毎時1～3本運行）
  木11甲系統
  東陽町駅(営団地下鉄）～新木場駅（約20分、毎時3～5本運行）

毎週日曜日は会員Day!!

「人気ソフトの順番待ちがイヤだな」「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！　右に綴じ込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接申し込むことで登録することが可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡する。奮って応募しよう！

1月25日ファミマガLand訪問者



東京都／柳橋敦さん

「今日は友人と4人で遊びに来ました。『ドラゴンナイト4』が目当てだったのですが、『蒼穹紅蓮隊』にはまってしまいました。こうやって思いがけない作品に出会えるのがいいですね。Landはいろいろなソフトが遊べるくつろぎの場です」

2/8・9ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト
（2/21～2/27発売予定ソフトが対象）

プレイステーション最新作
- ●**スターファイター3000**／イマジニア／シューティング
- ●**天下制覇**／イマジニア／シミュレーション
- ●**デストラクションダービー2**／SCE／レース
- ●**ドラえもん2 SOS！おとぎの国**／エポック社／アクション
- ●**忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖**／ジャレコ／アクション
- ●**チョロQ2**／タカラ／レース
- ●**Nage Lible（ナージュリーブル）～螺旋の相剋～**／バリエ／シミュレーション
- ●**マクロス DIGITAL MISSION VF-X**／バンダイビジュアル／シューティング
- ●**WING OVER**／ビクター インタラクティブ ソフトウェア（ビクターソフト）／シューティング
- ●**激烈パチンカーズ**／プランニングオフィスワダ（POW）／テーブル
- ●**GUNSHIP**／メディアクエスト／シミュレーション
- ●**宝魔ハンターライム WITH ペイントメーカー**／アスミック／ETC

サターン最新作
- ●**SEGA AGES**／**ファンタジーゾーン**／セガ／シューティング
- ●**重装騎兵レイノス2**／日本コンピュータシステム（メサイヤ）／アクション
- ●**キューブバトラー**／やのまん（やのまんゲームズ）／ETC

スーパーファミコン最新作
- ●**糸井重里のバス釣りNo.1**／任天堂／スポーツ

ゲームボーイ最新作
- ●**チャルボ55**／日本システムサプライ／アクション

NEO・GEO CD最新作
- ●**ティンクルスタースプライツ**／ADK／シューティング

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

お問い合わせ…(03)-3573-8635 ファミマガLand事務局まで
（休日を除く月～金曜日の午後4時～6時まで受け付け）

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

61

差出有効期間
平成9年10月
10日まで

105-00

301

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガWeekly

ファミマガLand モニター募集係
ファミマガWeekly 2月21日号

□□□-□□

住所　最寄り駅（　　）線（　　）駅

ふりがな
氏名　電話番号（　　）　—

学校・学年　小学校・中学校・高等学校・大学
専門学校・社会人・その他　年

誕生日 19　年　月　日　性別 男・女

（キリトリ線）

（キリトリ線）

好きなジャンル とても好きなジャンルをA、それほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。						
	RPG		格闘アクション		アドベンチャー	
	シミュレーション		スポーツ		パズル	
	アクション		シューティング		テーブル	

好きな系統のゲーム とても好きな系統をA、それほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。						
	業務用の移植もの		海外ゲーム		アニメ（マンガ）原作もの	
	ゲームキャラ重視		美少女系		兵器・メカもの	
	パソコンからの移植		ファンタジー		SF	

過去、プレイしたなかで最も好きなゲーム

ゲーム歴　　年

プレイしたゲーム本数　　本

所有ハードに○をつけてください（いくつでも）

1. ニンテンドウ64　2. プレイステーション　3. サターン　4. PC-FX
5. スーパーファミコン　6. ファミコン
7. NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
8. メガドライブシリーズ　9. スーパー32X　10. PCエンジンシリーズ
11. ゲームボーイシリーズ　12. バーチャルボーイ
13. ゲームギア（キッズギア）　14. 3DO　15. DOS／V
16. マッキントッシュ　17. PC9801・9821シリーズ　18. MSXシリーズ
19. ピピンアットマーク　20. 業務用　21. その他　22. 何も持ってない

年平均新作ソフト購入本数　　本

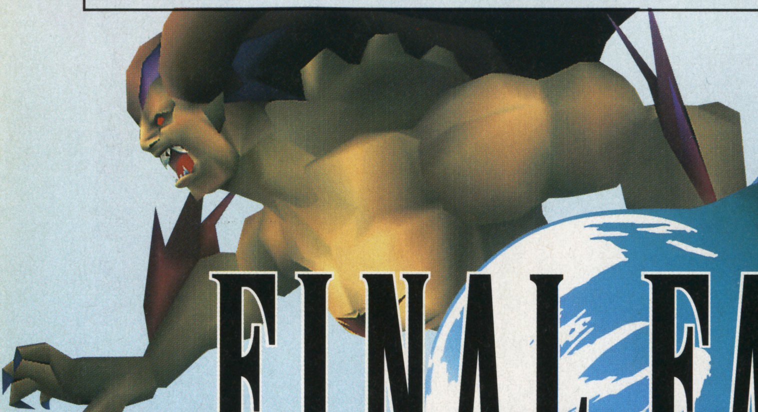
年平均中古ソフト購入本数　　本

週平均ゲームプレイ時間　　時間

月平均ゲームセンタープレイ時間　　時間

以下の項目について、ゲームの評価ができるほどの知識があるものに○をつけてください（いくつでも）

1. 野球　2. サッカー　3. ゴルフ　4. 釣り　5. プロレス
6. その他のスポーツ　7. 麻雀　8. パチンコ　9. パチスロ
10. 将棋　11. 囲碁　12. 競馬　13. ギャンブル　14. ピンボール



今回の攻略進行チャート

- ⓪コンドルフォート
  - ・完全な寄り道ポイントなので、特に立ち寄る必要はない
- ①アンダージュノン
  - ・町外れでプリシラと会う
- ②ボトムスウェル戦
  - ・プリシラを助け、イルカの背にのってアルジュノンへ
- ③アルジュノン
  - ・横道から行進に潜り込む
- ④エルジュノン
  - ・空港でルーファウスと会話
- ⑤運搬船
  - ・セフィロスと会う
- ⑥ジェノバ：BIRTH戦

充実攻略

ジュノンに突入!! セフィロス&ルーファウス 両者の真の目的とは!?

FINAL FANTASY VII™
ファイナルファンタジーVII

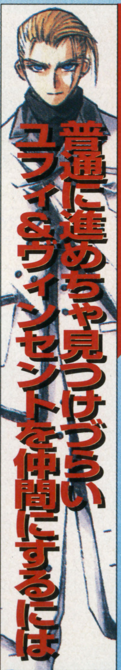
RPG	ファイナルファンタジーVII
	スクウェア
PS	発売中 6800円

メモリーカード対応（1〜15ブロック）
CD3枚組

ソフトも発売されて、早くも1週間が経つ。そろそろクリアした人も出てきた頃だろう。今回は今まで通りの攻略に加え、特別メニューとして仲間になりづらいキャラの居場所をバッチリ公開!! これで冒険も少しはラクになる…か？

緊急スクープ

普通に進めちゃ見つけづらい ユフィ&ヴィンセントを仲間にするには



攻略に入る前に、見つけにくいキャラ、ユフィとヴィンセントを仲間に加える方法を紹介しよう。

実はこの2人、立場上物語にあまり深く関わってこないキャラなので、出会わずにゲームが終了してしまうことも珍しくないのだ。

まさに神出鬼没!! ユフィとは森で出会う

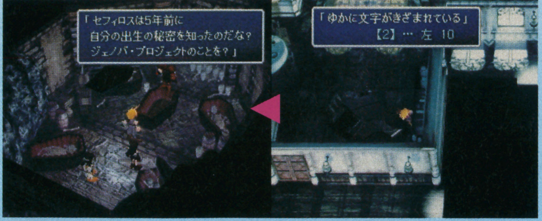
ユフィは、森を移動しているとごくまれに敵として出現する。その戦闘に勝ち、彼女の出す質問に5回答えれば仲間になるのだが…実はこれが結構大変。彼女はなかなか出現しないうえ、返答を1つでも間違えると逃げてしまう。このキツい条件をクリアできるか？

ニブルヘイム村に眠るヴィンセント

ヴィンセントがいるのはニブルヘイムの村にある神羅屋敷の地下。とはいっても、ただ地下に行けば会えるというわけでもない。

彼はカギのかかった地下室の中で自ら長い眠りについている。屋敷内に隠されたヒントを頼りにカギを探すことが出来れば…。

神羅屋敷の謎を解けば地下の扉が開く



⇧神羅屋敷のところどころに隠されているこの番号。ヴィンセントに会うにはこれらをすべて見つけなくてはならないのだ

⇩たとえ逃げられても、また森をウロついていればユフィは出現する。根気良く探すコトが一番重要なのだ

森をふらついていると…

⇧どこの森でも出現するが、彼女の故郷ウータイに近づくほど出現率が高い

©スクウェア

①コンドルフォート～ボトムスウェル

コンドルフォートを通過して高くそびえるジュノンを目指せ

ミスリルマインを抜ければ、そこはジュノンエリア。セフィロスが向かったジュノンの港街へは、鉱山出口から南西に進めばOK。でも、忘れてはならないのが同じく真南に位置するコンドルフォート。物語には直接関係ないけれど、ちょっと洒落たミニ（？）ゲームが用意されているのだ。

ミスリルマインの真南へ

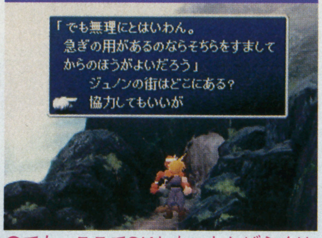
⇧コンドルフォートは、ミスリルマインの本当に近くにある

0 神羅の軍勢からコンドルの卵を守れ

入口にいる男が言うように、ここへは特に寄る必要がない。中で賞品付きのミニSLGをするだけだ（何がもらえるかは、コンドルフォートに立ち寄った時期が関係してくる）。

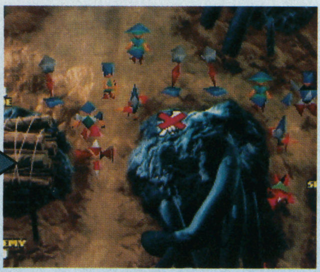
このゲーム、はっきりいって金さえあれば勝てるので、5～6000程稼いでから挑戦してみよう。

依頼は受けなくてもOK



⇧でも、ここでOKしないとしばらくは来られない

守り切ればアイテムが



⇧敵が小屋まで到達してしまうとアイテムは貰えない

コンドルフォート 宿泊費：無料

マテリア屋	
品名	価格
炎	600
冷気	600
雷	600
回復	750

道具屋	
品名	価格
ポーション	50
フェニックスの尾	300
興奮剤	100
鎮静剤	100
テント	500

1 活気の「ない」街 アンダージュノン

名前の通りジュノンの下の街。ミッドガルに譬えればスラム街みたいなものだ。めぼしい売り物も隠しアイテムもないので通過するだけの場所となるだろう。

左手にある出口から街外れに進めばイベントが発生。中ボスとの戦闘に突入するのだ。

⇧ま…まァ、中にはおチャメな老人も1人や2人はいるわけです

⇧住んでいるのも老人ばかり。やたらとさびれた街だ

プリシラを救出するまで宿泊はできない

⇧街に入ってすぐの家で休憩ができる

⇩街外れでは街で唯一人の子供プリシラが!!

アンダージュノン 宿泊費：無料

街の中には、特に注意すべきポイントや買っておくべきアイテムなども存在しない。強いて挙げるとするならば、対ボス戦に手榴弾を補充するぐらいか

道具屋	
品名	価格
ミスリルの腕輪	500
ポーション	50
フェニックスの尾	300
手榴弾	100
テント	500

2 街外れの海辺でプリシラを救え

ボトムスウェルは宙に浮いているため、バレット以外の仲間の攻撃は届かない。よって、魔法で戦わなければならないわけだ。まぁ、それ以前にコイツの特殊攻撃を破るためにも魔法が必要なのだが。

BOSS ボトムスウェル

HP：2500	特殊攻撃 水泡 津波 テイルアタック
弱点：なし	

水泡は攻撃魔法で消し去れ

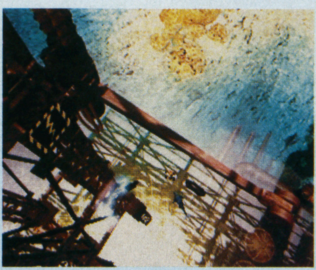
⇧水泡を受けた状態では、恐ろしいスピードでHPが奪われていく。ファイアなどの攻撃魔法で解除しよう

⇧ボスを倒したらプリシラに人工呼吸だ

③アルジュノン～④エルジュノン
まだ見ぬセフィロスの影を追って クラウド、単身ジュノンの街へ

ボトムスウェルを倒し、プリシラからマテリア「シヴァ」を貰ったら再びアンダージュノンの街外れへ。ここでイルカの力を借りてジュノンの街へ入ることになる。

なお、ここからジュノンを出るまでパーティはクラウド1人だけ。戦闘はこれといってないので心配は無用。はたしてここでセフィロスに会えるのだろうか？



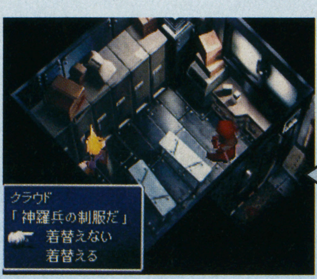
写真のように橋の真下から飛び上がればジュノンへ行ける

3 兵士服に着替え行列に潜り込め

イルカで辿り着いたジュノン空港から降りて内部に侵入するとアルジュノン（ジュノン右の街）へ。ここに入るとイキナリ神羅兵の格好をすることになり、しばらく有無をいわさず神羅軍の一員として働くことになる。これは何も間違った行動ではないので安心してOK。まずは小隊長の後に従い、行進イベントに参加しよう。

着替え

兵士控え室の左から2つ目のロッカーの中に兵士の服がしまわれている



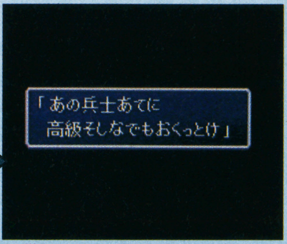
何年ぶりかに神羅兵の服に身を包むクラウド

行進イベントのコツ

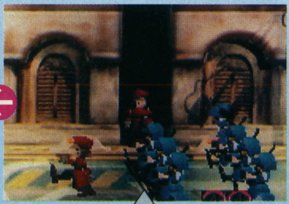
神羅兵として一番最初にするのがコレ。ホンモノの神羅兵の中に混じって行進していけば良いのだが、タイミングが結構シビア。始めはゆっくりと列に近づき、ダッシュ併用で紛れ込め。

建物と建物の間にある細い道から入っていくのだ

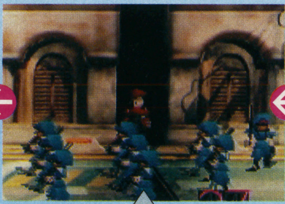
賞品はボチボチのもの



貰えるのは所詮粗品なのでポーションとかエーテル程度。あまり気張らなくても良い



小隊長の合図が出たら、ゆっくりと右に移動。端に着いたら、3列目の兵士たちが見えるまではひとまず待機だ



3列目が目の前を通過したら行動開始。×ボタンを押しながら真っ直ぐ下へ。一番下へ着いたら次は左だ

後は他の兵士の動きを見ながら○ボタンを押していく。列に混じった時の視聴率にもよるが、1回で成功すれば40%はカタい

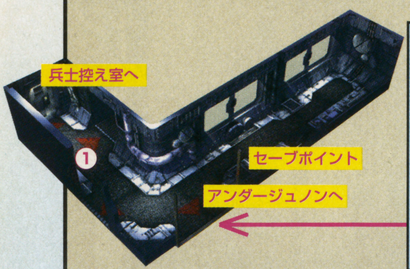
POINT 登場!!上級者の館

アルジュノンには、上級者の館が存在する。ここでは、リミット技とマテリアのより高度な使用方法を教えてくれるのだ。もう十分と思っていても一度は足を運んでみよう。

エレベータの前にいる兵士に一度話しかけると降りられる

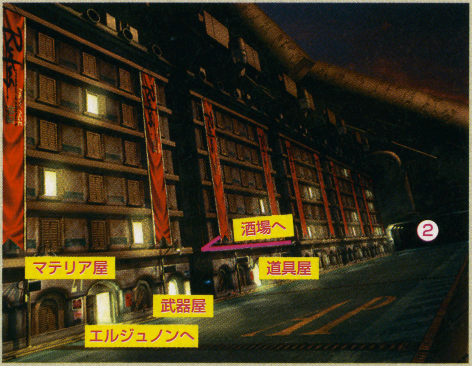
マテリアも落ちている

アルジュノン　宿泊施設なし



ここから下へ

こっちの通路の先にはエレベータがあり、アンダージュノンへ戻れる。ただし、現在は不可

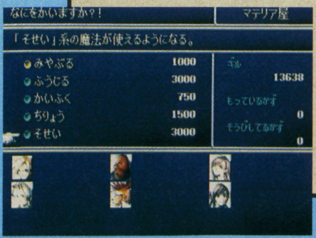


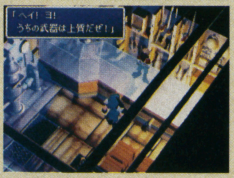
道具屋	
品名	価格
ポーション	50
ハイポーション	300
フェニックスの尾	300
毒消し	80
目薬	50
やまびこえんまく	100
興奮剤	100
鎮静剤	100
テント	500

武器屋	
品名	価格
ハードブレイカー	1500
グランドグラブ	1200
アトミックシザー	1400
ストライクロッド	1300
ギヤマンヘアピン	1200
ブーメラン	1400

マテリア屋	
品名	価格
見破る	1000
封じる	3000
回復	750
治療	1500
蘇生	3000

装備、マテリアともにかなりの品揃え。中でも「蘇生」のマテリアは終盤になるほど効果を増す貴重品。武器よりも優先せよ





4 ジュノンを発つ ルーファウスを追え

アルジュノンで行進イベントを終えると、エルジュノン（左の街）へ行くことができる。武器屋や道具屋の商品が一通り変わっているが、実は質自体は多少悪くなっていることに注目。

ここではとにかく左方面へ進んでいけばルーファウスを送り出すイベントへ進める。ジュノンの出口はすぐそこだ。

タークスもそろいぶみ!!

●ちなみに、ルードはアルジュノンにいます

おいしいアイテムも落ちてます

●どこにも売っていない1／35神羅兵。攻撃アイテムの一種だ

●能力値を上げるアイテムも豊富

●ルーファウスから褒美を

またもやちょっとしたミニゲーム。小隊長の掛け声に合わせて対応したボタンや方向キーを入れていけば良いだけの簡単なモノだ。このイベントが終了したら、運搬船に乗り込んで街を脱出!!

●方向転換を忘れるといくらボタンを押してもまったく点をもらえないので注意

●兵士控え室でちょっとだけ練習できる

運搬船にみんなが！

●なんか1人だけ苦労してるのね…

●この後のルーファウスたちのセリフを聞きながら色々なボタンを押してみよう

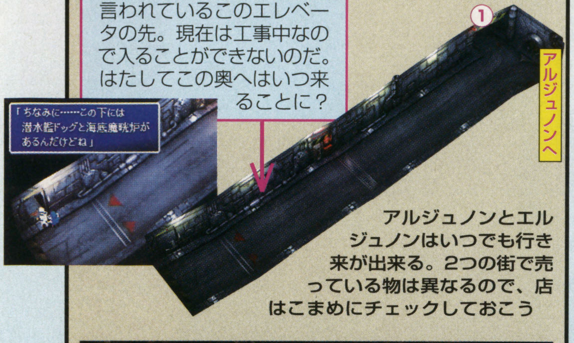
何がもらえる?

得点が0～40点の間だとエーテル、50～90の間だとマテリア「HPアップ」、そして100点以上出すと…

エルジュノン　宿泊費：30ギル

この奥は？

神羅の海底魔晄炉があると言われているこのエレベータの先。現在は工事中なので入ることができないのだ。はたしてこの奥へはいつ来ることに？



アルジュノンとエルジュノンはいつでも行き来が出来る。2つの街で売っている物は異なるので、店はこまめにチェックしておこう

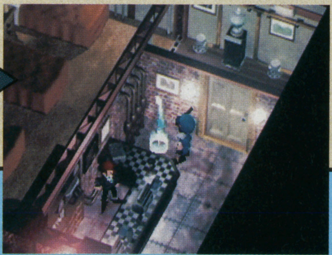
武器屋	
品名	価格
ミスリルセイバー	1000
キャノンボール	950
ミスリルクロー	750
フルメタルロッド	800
ミスリルクリップ	800

マテリア屋	
品名	価格
炎	600
冷気	600
雷	600
大地	1500
毒	1500

アクセサリ屋	
品名	価格
銀縁メガネ	3000
ハチマキ	3000

ここでは特に買うべきものはない。ただ、今後イベントが続出するので宿屋でセーブしておくのだけは忘れずに。

宿屋でセーブを!!

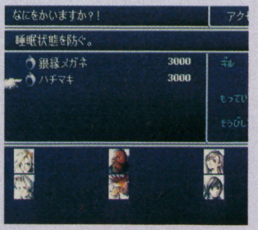


POINT アクセサリの重要性

ここで始めて登場するアクセサリショップ。売っているのは2品と少な目だが、両方とも、敵が頻繁に使ってくる特殊攻撃を防いでくれる良品。多少値は張るけれども、せめてハチマキだけでも買っておこう。

ハチマキはぜひ買っておこう

●次の運搬船で早速重宝する



●この時点で3000ギルってのはかなり高い買い物

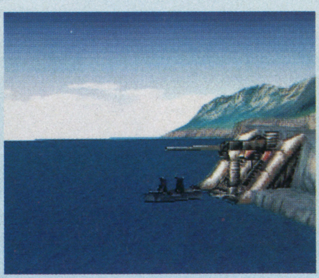
FINAL FANTASY Ⅶ
ジュノンエリア完全踏破ガイド

⑤運搬船～⑥ジェノバ・BIRTH戦

まんまと潜り込んだ運搬船 よもやそこで奴と出会おうとは

南のリゾート地、コスタ・デル・ソルへ出港した運搬船。神羅兵の格好でうまく潜り込むことができたが、やっぱり海の上でも事件に巻き込まれることになる。身心の休まる暇は一時もないのだ。

狭い船内に登場するのは、追い求めていた敵（?）、セフィロス。5年前に死んだはずの彼がなぜこんな場所にいるのだろうか?



⬆ミッドガルのあった大陸を脱出する一行。目指すはコスタ・デル・ソルだ

5 狭い運搬船内で仲間たちと合流

運搬船には神羅兵に変装した仲間たちが乗船している。彼らのうちバレット以外の全員と話した後、船内にいるエアリスと話すと物語が進行。甲板に出てバレットのいる客室前まで進もう。

バレットと会うとイベント発生。敵も出現するようになるので改めてパーティを編成し直そう。

甲板にいるバレットを探せ！

⬆ちなみに、船内にはユフィとエアリス、甲板にはティファとレッドⅧがそれぞれいる。全員に1回ずつ話しかけねばならない

いつでも変更OK

⬆仲間たちに話しかければいつでもパーティを入れ替えられる

運搬船

POINT 「盗む」を活用しよう

運搬船内に出現する敵は2種類のみ。いずれもおトクなアイテムを盗むことができるので、少々時間をかけて戦っていこう。特に、海兵隊兵からは必ず防具を3つ盗むコト。

⬆海兵隊兵から盗めるのは神羅安式防具。魔法防御が低い防具だ

⬆サーチアイからは高価なアイテム、エーテルが盗める

6 セフィロスとの遭遇 そしてジェノバとの戦い

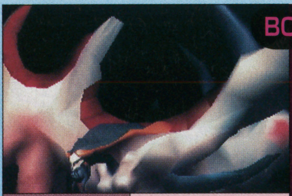
運搬船の奥に進むとセフィロスが出現。いくつかの会話の後ジェノバ・BIRTHとの戦闘に突入していくのだ。

コイツは非常に素早く、一度に2～3度攻撃してくることもあるかなりの強敵。ダメージも大きいので、HPが150を下回らないように細心の注意を払いながら戦え。

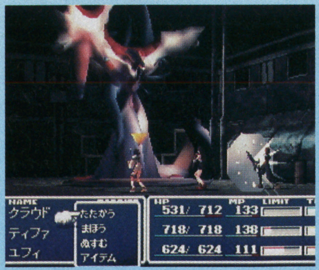
セフィロス登場!!

⬆確かに姿形は回想の時と一緒だが…？

BOSS ジェノバ・BIRTH



HP：4000	特殊攻撃 テイルレーザー Wレーザー ガス ストップ
弱点：なし	



⬆一切の行動ができなくなるストップをかけられるとツライ

全体攻撃のテイルレーザーに要注意!!

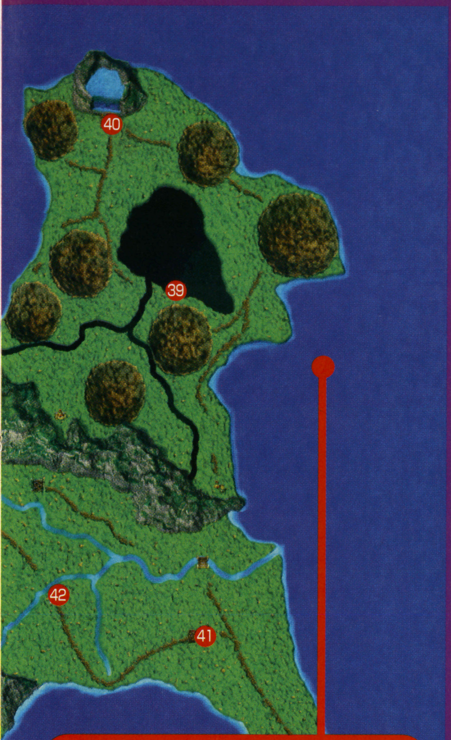
⬆何の前触れもなくイキナリ発射してくるので防御しようがない。食らったらケアルの全体化で回復するしかないのか

⬆ジェノバを倒すとイフリートのマテリアが手に入る

次号も続行攻略!!

⬇次なる舞台は、さすが南国!! 日焼けギャルいっぱい

サネトモ対戦までとPLGSを徹底攻略!!



アメリカ全土 フィールドマップ

ニューヨーク

P70からダンジョンマップつきで最後の決戦を完全ガイド

天外魔境 第四の黙示録

The Apocalypse IV

いよいよサネトモの待つニューヨークを攻略。また、ニューヨークまでの道のりも最短チャートでしっかりフォローするぞ。さらに、PLGSのサブイベントについてもくわしく紹介していく。

RPG	天外魔境 第四の黙示録
	ハドソン
SS	発売中 6800円
	バックアップメモリー対応（129ブロック）

アラスカからミシガンまでを最短チャートでおさらい攻略!

ここでは、暗黒教団・審判の十二使徒がそれぞれ支配しているエリアごとに、必ず立ち寄らなければならない場所を、チャートとアメリカ全土のフィールドマップで紹介していく。このチャートを参考に、ムダなく冒険を進めよう。また、チャート内の数字は上に掲載したフィールドマップの数字に対応している。チャートで示された場所がどこにあるのかわからないときは、フィールドマップで確認してその場所へ行こう。

アラスカ

1. アンカレッジ
2. フェアバンクス
3. ノーム
4. マッキンリー
2. フェアバンクス
5. アイスパレス

⬆アラスカで雷神は星夜と出会う。星夜はこの物語のカギを握る重要人物だ

モンタナ

6. シアトル
7. イエローストーン
8. ポートランド
9. デビルスタワー
10. キャンディタウン
11. レイク・タホ

つづき

メキシコ

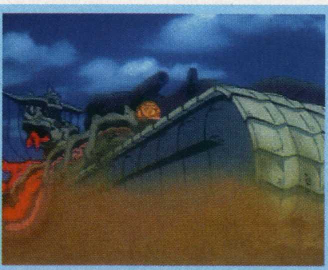
24. エルパソ
25. メキシコシティ
26. オアハカ
27. ピラミッド
24. エルパソ

⬆メキシコでは、このボブと共にベラドンナに戦いを挑む

⬆かつての恋人であるスカー・ウルフを失い、悲しむ夕能

テキサス

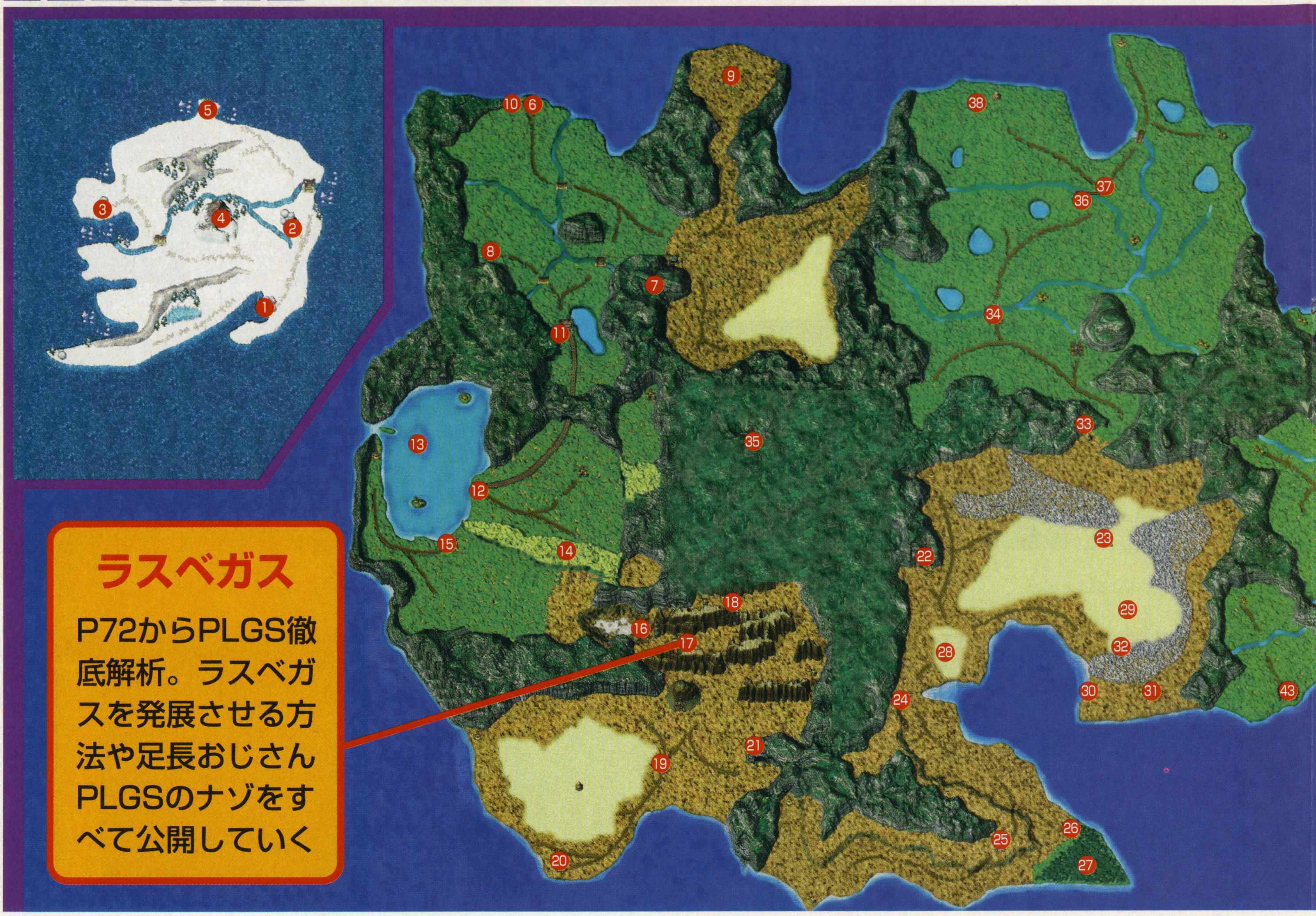
28. 移動要塞アラモ
29. 石版1
30. 石版2
31. 石版3
28. 移動要塞アラモ
32. ヒューストン基地
28. 移動要塞アラモ
33. ドクロ戦車



⬆岩山を砕いて出現したドクロ戦車。移動要塞アラモを操縦して応戦せよ

©HUDSON SOFT／RED

天外魔境 第四の黙示録 サネトモ対戦までを完全フォロー

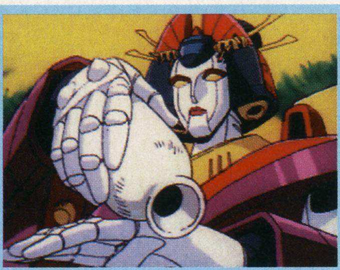


ラスベガス

P72からPLGS徹底解析。ラスベガスを発展させる方法や足長おじさんPLGSのナゾをすべて公開していく

カリフォルニア

12 サンフランシスコ
13 アルカトラズ刑務所
14 ヨセミテ
15 ロサンゼルス
16 デス・バレー



ゲイシャロボに乗ってキング・マントーと戦う。決めろ！　必殺、芸者ワルツ

アリゾナ

17 ラスベガス
18 グランドキャニオン
19 フェニックス
20 トゥームストン
19 フェニックス
20 トゥームストン
21 カールズバッド洞くつ

エース登場。正義の切り札と名乗るだけあって、なかなかの実力だ

テキサス

22 カールズバッド
23 ダラス

つづく

ミネソタ

34 ミズーリ
35 ソルトレイクシティ
34 ミズーリ
36 ミネアポリス
37 セントポール
38 シカゴ
35 ソルトレイクシティ

ミシガン

39 デトロイト
40 インディアナポリス

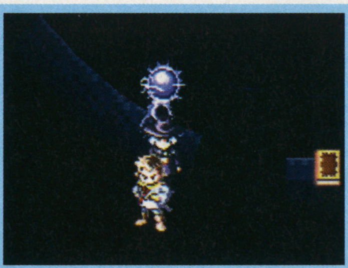
ハッキリ言って強すぎるカルベ。この時点では絶対に勝つことはできないのだ

フロリダ

41 アトランタ
42 アトランタ発電所
41 アトランタ

フロリダ

43 ニューオリンズ



ドラクロアの造った迷宮。一瞬しか通路が見えないので進むのが大変だ

ミシガン

39 デトロイト

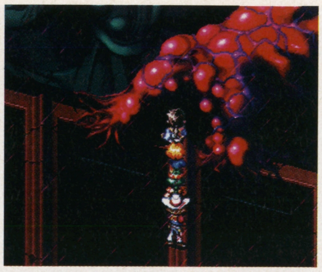
次ページからニューヨーク攻略

いよいよニューヨーク決戦！ 暗黒教団首領サネトモ戦を徹底解析

かつての絶対神・カルベを倒したことで、ついに封印が解かれた。ビマーナに乗ったら、デトロイトの南東へ飛んでいこう。そこが最終決戦の地、ニューヨークだ。

摩天楼を駆け登れ

ニューヨークの町を通ってガケのような場所に出ると、町の一部が空へ浮かび上がってしまう。そのあと、廃墟になったビルを登って行かなければならないが、途中で床に亀裂があって進めない場所がある。ここは、ビルの屋上にある看板を落として渡し板にすることで進めるようになるぞ。また、宝箱には最強装備が入っているので、取り逃さないようにしよう。



⬆このダンジョンの奥で、暗黒教団の首領・サネトモが待ち受けている

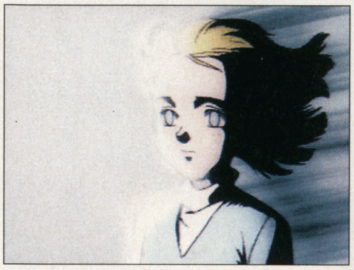
⬅看板を渡し板にして進むのだ

サネトモとの決戦

不気味なダンジョンの最深部で、ついにサネトモと対面するが、まずはサネトモが召喚した獣神ロゴスと戦うことになる。そのあと、回復するヒマもなくサネトモと戦わなければならない。レベルアップすると、HPとTPが回復するので、ロゴスを倒したときに獲得する経験値（10万7600）でレベルアップするように、雷神たちの経験値を調整しておこう。

サネトモと戦うときは、3つの選択肢から1つを選ぶことになる。選んだ選択肢によって、サネトモの戦闘パターンが変化する。各パターンはボス攻略で解説。

⬆獣神ロゴス、サネトモと連戦しなければならないぞ



⬆サネトモを倒したあと、光に包まれる夢見。彼女に何が起きるのか

審判の十二使徒 獣神ロゴス

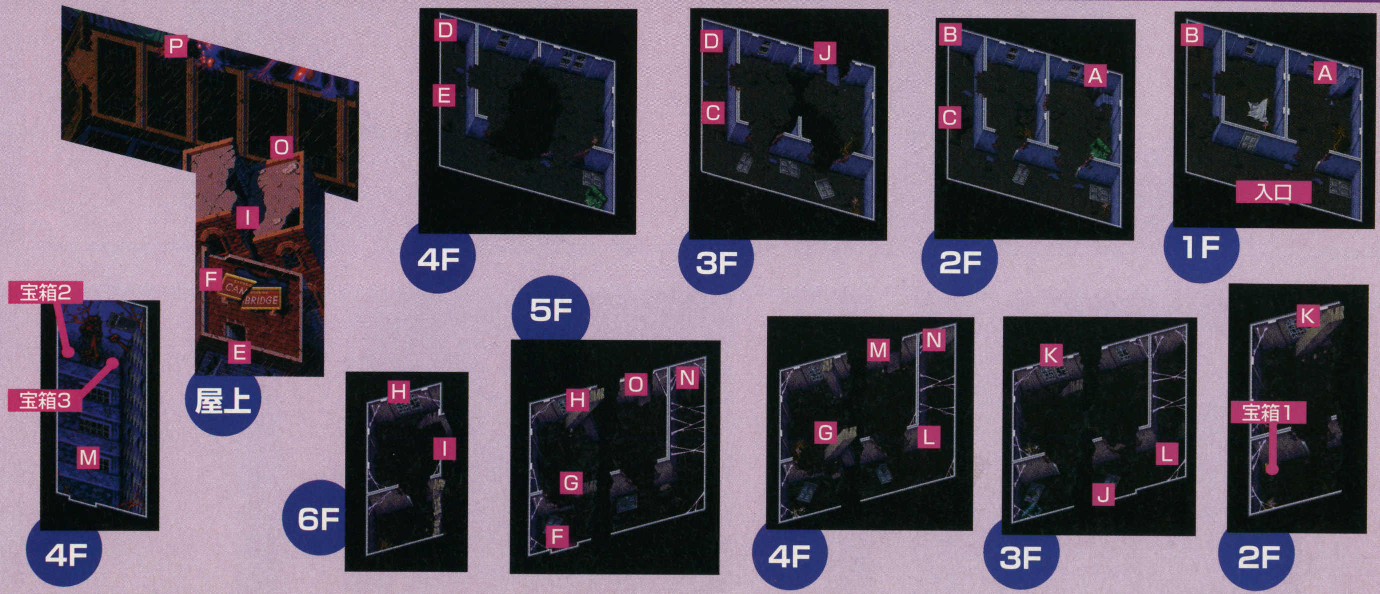
特殊攻撃「百獣の雄叫び」は、味方全員の攻撃力、防御力、素早さが低下してしまうイヤな攻撃だ。しかも、回復する方法はない。また、ロゴスは攻撃力が高いうえに、特殊攻撃「百獣の拳」で味方全員に攻撃してくるので、ウィークマンの魔法を使おう。

⬆ロゴスの弱点は地なので、夕能の奥義「大地の響き」で攻撃しよう

⬅かなり強力なロゴスの特殊攻撃。一撃で戦闘不能になることも

ラストダンジョンマップ

※マップ中のアルファベットは同じ文字どうしがつながっていることを示す



天外魔境 第四の黙示録
サネトモ対戦までを完全フォロー

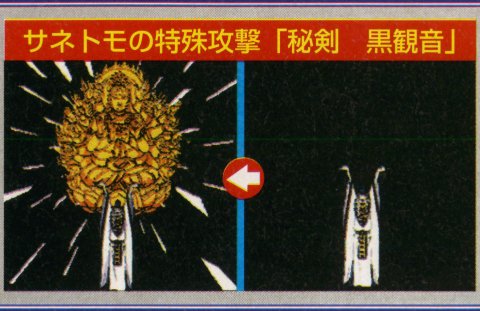
サネトモ① 「果てしなき召喚」を選んだ場合

この場合、サネトモと戦うまえに、サネトモが次々と召喚する12体の魔物と戦わなければならない。すべての魔物の弱点は雷なので、雷神の奥義「雷轟波」で一掃してしまおう。また、サネトモの弱点は光。夢見の奥義「天空の怒り」などの攻撃が有効だ。

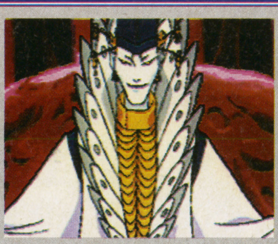
↑左の魔物から順に、アリエス、タウロス、ジェミニ、キャンサー、レオ、バルゴ、ライブラ、スコーピオ、サジタリウス、カプリコン、アクエリアス、ピスケス。それぞれ独特の特殊攻撃を持っている強敵なので、一気にケリをつけよう

サネトモ② 「よっつの命」を選んだ場合

「よっつの命」という言葉どおり、4体のサネトモを倒すことになる。1体めは3回連続で、2体めは2回連続で攻撃してくるので、ウィークマンの魔法で攻撃力を低下させておこう。3体めと4体めは1回しか攻撃してこないが、特殊攻撃「秘剣　黒観音」で味方1人に強力な攻撃をしてくるので、油断しないこと。夢見の奥義「光ある喜び」を使えば、夕能やエースでも大ダメージを与えられるぞ。



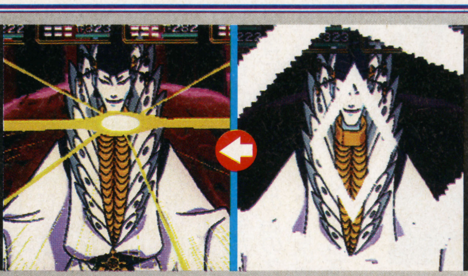
↑どの場合のサネトモでも、これで攻撃してくる。かなり痛いぞ



↑4回もサネトモが出現する。しかもだんだん強くなっていくのだ

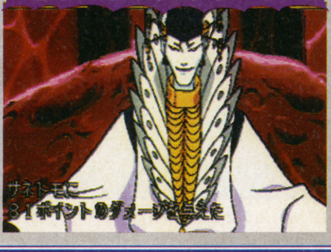
サネトモ③ 「鋼鉄の肉体」を選んだ場合

この場合のサネトモは防御力がとても高く、なかなかダメージを与えられない。ソフトマンの魔法を使って、少しでも防御力を低下させてから雷神の奥義「霊光波」で攻撃すると、効果的にダメージを与えることができるぞ。かなりの長期戦になるので、回復アイテムは多めに持とう。



↑どの場合でも、弱点は光。雷神の奥義「霊光波」が最も効果的だ

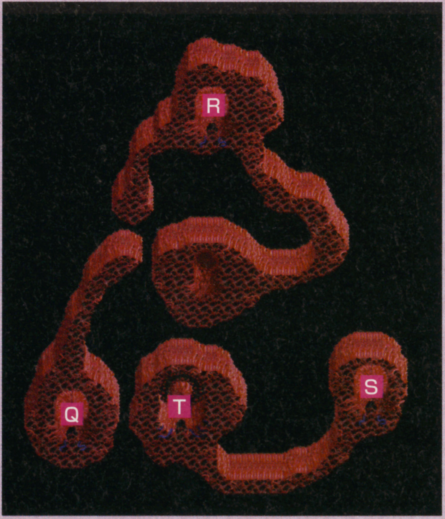
とにかくカタイ!!

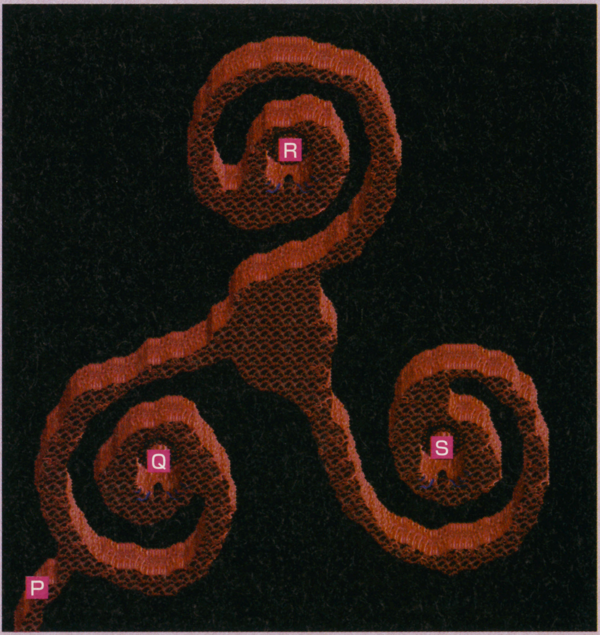


↑まさにサネトモの肉体は鋼鉄。少々の攻撃ではビクともしない

宝箱リスト

宝箱1→義経の弓、真炎アーマー	宝箱4→舞闘ドレス、雪割り桜
宝箱2→スーパーガン、特製エース服	宝箱5→卒塔婆ソード、ショーグン鎧
宝箱3→夢見の小柄、神夢衣	宝箱6→サンライト、カムカムバク
	宝箱7→サンライト、ベスト丸S



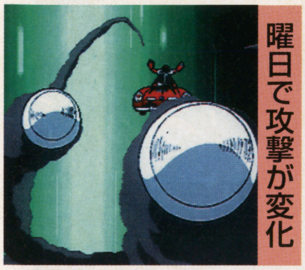


ラスベガスを発展させ楽しむための基礎知識、PLGS攻略指南

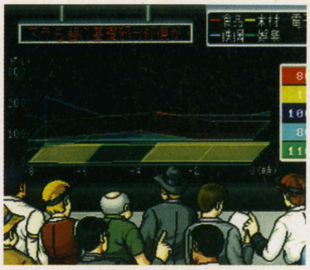
アリゾナにあるラスベガス。この町が発展すると、さまざまなミニゲームをプレイしたり、自分の経営する店を建てたりすることができるようになる。ここでは、ラスベガスをより楽しむために必要な基礎知識を紹介していくぞ。

PLGSとは

ラスベガスには、PLGSというシステムが使われている。PLGSとは、パーソナル・ライブ・ゲーム・システムの略称だ。これは、サターン本体の内蔵時計で時間を判断し、それに合わせてゲーム内の時間も進むシステム。つまり、実際の時間に合わせて、ゲーム内でイベントが発生したり、敵の攻撃が変化したりするのだ。



⇧貿易センタービルの相場も、PLGSで刻々と変化していくのだ



⇧Dr.Mの「日替ミサイル定食」。これもPLGSの1つだ

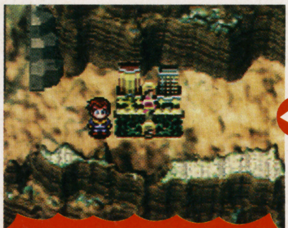
ラスベガスの発展

最初にラスベガスに立ち寄っても、そこは砂漠にポツンとある小さな町。この町を発展させ、立派な町にするには、アラスカやカリフォルニアで出会う商人、都来の力が必要になる。最初にラスベガスに立ち寄ったとき、ここに大きな町を作らないかと都来が話しかけてくるので、「はい」と答えること。そのあとにお金を渡し、実際の時間が経過してから再びラスベガスに立ち寄ってみよう。カジノや貿易センタービルが建って、大きな町に発展しているぞ。

⇩初期のラスベガス。本当に小さく、店も一軒しかない寂しい町

小さな町だな…

⇧ラスベガスを大きくしようと張り切る都来。ここは彼に任せるとしよう



⇩しばらくして大きくなったラスベガス。立派になったものだ

こんなに立派な町に！

自分の店を建てる

ラスベガスが発展したら、ホテルのVIPルームへ行こう。そこにいる都来に話しかけると、ラスベガスに自分の店を建てられるぞ。その店の1日の売り上げは、毎日午前0時に銀行の口座に振り込まれる。つまり、戦利品を換金したりしなくても、お金が手に入るのだ。また、自分の店の休業日は、自分で設定できる。この場合、売り上げが少なくなりがちな月曜日を休業日にするといい。

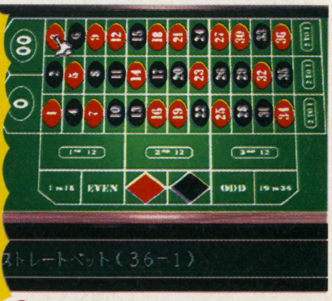
⇧VIPルームの都来と話せば、店が建てられる。全部で13種類の建物があるが、一度に建てられるのは8種類までだ

⇨店によっては、自分で買い物ができる。ここでしか買えないものもあるぞ

お金を稼ぐには

ラスベガスでは、カジノや貿易センタービルでもお金を稼ぐことができる。カジノでは、さまざまなゲームでギャンブルをしてお金を稼ぎ、貿易センタービルでは、相場取引でお金を稼ぐ。ただし、カジノで5万ドル以上もうかった場合、そのお金は1日1000ドルずつ、分割して銀行の口座に振り込まれるようになっているぞ。

めざせ億万長者!!



⇧カジノで一攫千金も夢じゃないのだ

ジグソーパズルを完成させよう！　ピースの入手方法公開

カジノにあるパズル屋で、ジグソーパズルを遊ぶときに必要な24個のピースは、特定の日に左の表にある店で買い物をすれば入手することができる。特定の日とは、赤ピースの場合は1日、11日、21日、31日。青ピースの場合は10日、20日、30日。黄ピースの場合は29日のみだ。ただし、黄ピースは店から入手できるのは5個だけで、残りの19個は宝箱から入手することになる。

⇨ここでパズルを完成させると、アイテムをくれる

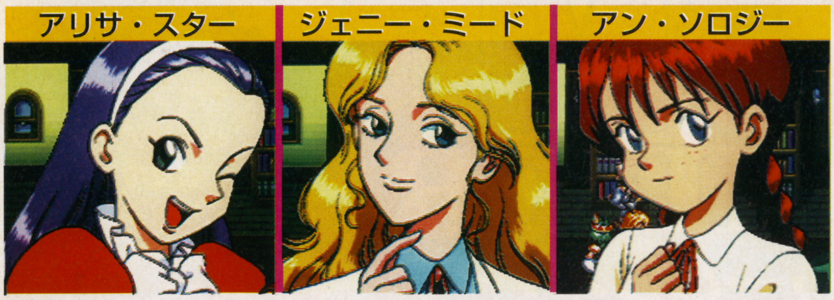
パズルのピースが入手できる場所一覧

赤ピース・青ピース	
フェアバンクス、道具屋	フェアバンクス、武具屋
ノーム、道具屋	レイク・タホ、道具屋
レイク・タホ、武具屋	ユニオンスクエア、道具屋
ユニオンスクエア、武具屋	フィッシャー波止場、みやげ屋
カリフォルニア東の村、道具屋	ラスベガス、みやげ屋
ラスベガス、道具屋	ラスベガス、宝石屋
アリゾナ東の村、道具屋	テキサス南西の村、道具屋
メキシコ南西の村、道具屋	ミネソタ東の村、道具屋
ソルトレイクシティ、道具屋	ソルトレイクシティ、武具屋
セントポール、道具屋	ミネソタ南の村、道具屋
アトランタ、道具屋	アトランタ、武具屋
ミシガン南西の村、道具屋	インディアナポリス、道具屋
黄ピース	
フィッシャー波止場、みやげ屋	ラスベガス、みやげ屋
ラスベガス、道具屋	ラスベガス、宝石屋
メキシコ南西の村、道具屋	

天外魔境 第四の黙示録 サネトモ対戦までを完全フォロー

PLGS最大のナゾ、足長おじさんPLGSの秘密をさぐる

ラスベガスが発展すると、学校が自動的に建設される。この学校にいる校長に話しかけると、生徒の学費を援助してくれないかと言われるぞ。援助する生徒は、夢見る少女のアン・ソロジー、いつでも白衣を着ている研究家のジェニー・ミード、遊ぶことが大好きなアリサ・スターの3人のうちから1人を選ぶことになる。好みの女の子の足長おじさんになろう。



この3人から1人を選んで学費を援助する。あとでもらえるアイテムを考えると、おすすめはジェニー

学費レベル

援助を始めると、学費レベルが設定される。最初に学費を納めたときのレベルは1だ。学費を納めてから8時間以上経過すると、次の学費が納められるようになり、学費を納めるたびに学費レベルが1ずつ上がる。しかし、学費を納めないでいると、レベルは42時間ごとに1ずつ下がっていくぞ。学費レベルは最高で3。レベルが3になると、女の子にプレゼントをするように校長から勧められる。

まず最初に学費を納める。納める学費はいつでも1000ドルだ

8時間経過…

8時間経過すれば、次の学費を納められるようになっている

学費レベル3でこのメッセージに

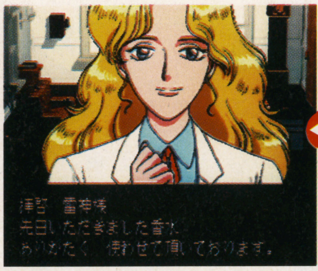
女の子からの手紙

女の子にプレゼントをするには、ラスベガスに自分の店としてプレゼント屋を建てなければならない。店ができたら、好みのプレゼントを買おう。これは、自動的に女の子に届けられるぞ。女の子にプレゼントをしてから8時間以上経過したら、左に示した宿屋に行ってみよう。学費レベルが3の場合、女の子からの手紙が届く。

手紙の届く宿屋一覧

- フェアバンクス
- ポートランド
- レイク・タホ
- サンフランシスコ
- ヨセミテ
- ロサンゼルス
- フェニックス
- ダラス
- エルパソ
- メキシコシティ
- ソルトレイクシティ
- アトランタ

プレゼント屋で買えるものは4つある。女の子の喜ぶものを送ろう



8時間以上経過すれば、女の子からプレゼントのお礼の手紙が届く

時期限定の特別な手紙

プレゼントをしたとき以外にも、左の表に示した期間中に宿屋に行くと、学費レベルが3の場合は女の子から手紙をもらうことができる。ただし、午前10時以降にならないと、手紙はもらえないぞ。また、手紙といっしょにアイテムをもらえることもあるので、下の表でチェックして、貴重なアイテムを入手しよう。

手紙をもらえる日

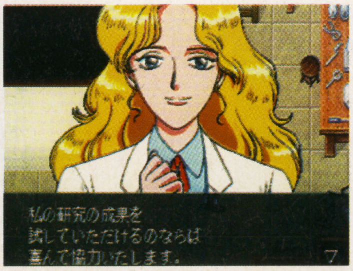
名称	期間
正月	1／1～1／7
バレンタイン	2／14～2／20
父の日	6／15～6／21
七夕	7／7～7／13
秋分の日	9／23～9／29
クリスマス・イブ	12／24～12／30

手紙といっしょにもらえる非売品一覧

アイテム名	入手できる日	女の子	効果
本命チョコ	バレンタイン	アン	味方1人のHPが500回復
生物チョコ	バレンタイン	ジェニー	敵全体にダメージ
超レアチョコ	バレンタイン	アリサ	味方1人の能力値アップ
愛のマフラー	クリスマス・イブ	アン	防御力＋15、雷神が装備可能
未完発割爆弾	クリスマス・イブ	ジェニー	敵全体にダメージ
ダンス教本	クリスマス・イブ	アリサ	素早さ＋15、雷神が装備可能
ピコハンマー	父の日	ジェニー	混乱・沈黙状態が回復

卒業、そして…

ゲームが進み、学費レベルが3の場合、宿屋で女の子から卒業報告の手紙をもらえるが、女の子によって卒業時期が異なる。また、卒業後に特定の場所に行くと、女の子に会うことができ、アイテムをもらえる場合もあるぞ。アンはスカルビートを倒すと卒業、エデンの洞窟で会える。ジェニーはTVマンを倒すと卒業、アトランタのブラウン博士の家にいる。アリサは神獣の珠を入手すると卒業、カリフォルニアのロンバートストリートでデートできる。もらえるアイテムは、左の表のとおり。



卒業後のジェニーは、アトランタで研究を続けている。発明品をくれるぞ

女の子に会ったときにもらえる非売品一覧

アイテム名	女の子	効果
十六針ブーツ	アン	素早さ＋30、エースが装備可能 ※宝箱の中から入手する
赤いマフラー	アン	素早さ＋40、雷神が装備可能 ※アンから直接手渡される
腰振る腕輪	ジェニー	素早さ＋50、雷神が装備可能
生物平気	ジェニー	装備するとザコと戦闘にならない
究極強靭丸	ジェニー	使用した人は経験値を2倍獲得 ※日数が経過すればいくつでももらえる

モンスターとトラップだらけの迷宮で、生き抜くための攻略指南

TOMB RAIDERS

トゥームレイダース

古代の秘宝を求めて単身迷宮へと乗り込んだレイラ。今回はトラップクリアのコツとエリアマップ公開で彼女の冒険を強力にサポート。秘宝発見までを一挙に攻略するぞ。

アクション **トゥームレイダース**

ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）

PS 2月14日発売予定 5800円
メモリーカード対応（1ブロック）

SS 発売中 5800円
バックアップメモリー対応（55ブロック）

ステージ1

基本アクションはここでマスター

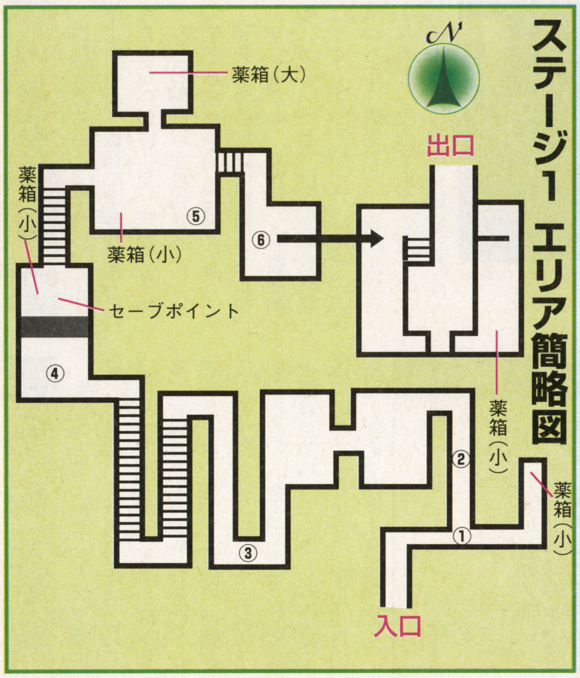
最初のステージなので敵やトラップも少なく、マップもほぼ一本道の作りになっている。まずはここでレイラの操作に慣れよう。

① 崖を登って広間へ向かう

オオカミの足跡を追っていくと、レイラがガケへ視線を移す場所がある。迷宮の奥へはここから進むのだ。このようにポイントとなる場面では視点が替わり、先へ進むためのヒントが示される。

⇧彼女の動きは冒険の大切なヒントになる。見逃すな

ステージ1 エリア簡略図



② 初めての戦闘

ここでは最初から銃を構えておく。射程内に敵が迫るとレイラは腕を前へ伸ばすので、ちょうどレーダー代わりになるのだ。

⇧出現する敵はコウモリ。鳴き声がしたら銃で撃て

③ つり橋を渡り、さらに奥へ

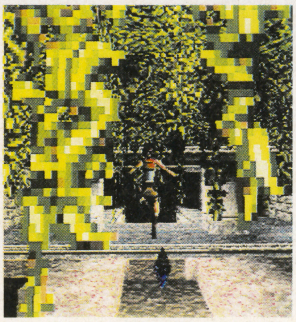
つり橋の下にはオオカミがいるが、あらかじめ橋の上から銃を撃って倒しておけば、もし落ちたときも戦闘にならなくてすむ。

⇧高い場所からの攻撃は、安全に戦うための基本だ

④ 熊のいる溝をジャンプ

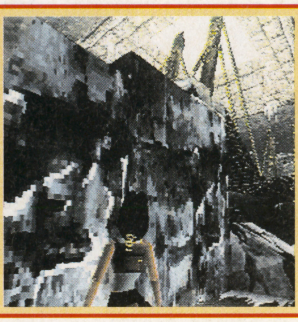
ここの大きな溝はジャンプで越えるのだが、失敗すると下にいる熊と戦闘になる。つり橋のときと同じように溝の手前で銃を撃ち、下の熊を倒しておけば安全だ。

また、ジャンプのあとアクションボタンを押しておけば、距離がギリギリのときに向こう側の溝にぶら下がることができる。万一に備えボタンを押しておこう。


⇨このくらいの位置でジャンプすれば大丈夫。ここでジャンプに慣れよう

溝に落ちてしまったら

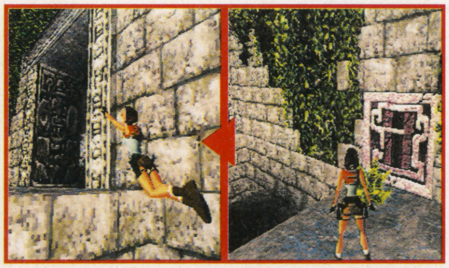
ジャンプに失敗して溝に落ちた場合は、一度つり橋の下のフロアまで戻り、つり橋を渡るところからやり直すことになる。この場合まず、熊のいるフロアにある横穴に入り、色の違う床を踏む。すると扉が開くので、そこを抜ければつり橋の下へ出られる。あとはつり橋へよじ登れば復帰完了だ。


⇨ここから登ることができる。しかし、落ちないに越したことはない

⑤ すばやく扉へ向かえ

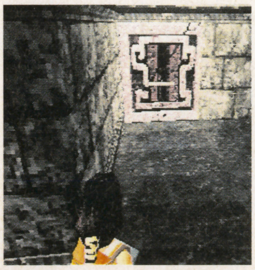
このレバーを引くと北の扉が開くが、この扉は時間がたつと閉じてしまうため、扉まで急いで向かう必要がある。ここでもポイントとなるのはジャンプだ。まず、すぐ北の足場へ跳び移り、そこから扉までジャンプして最短距離を移動すれば余裕で間に合う。

間に合わなければ、レバーを引くところから再挑戦だ。


⇧レバーを引いたらすぐに北の足場へ。扉へジャンプするときは、アクションボタンを押しておけば確実だ

⑥ 落とし穴から出口へ

この部屋の中央には落とし穴があるので、わざとワナにかかり下のフロアへ移動する。いちばん奥にあるレバーで出口の扉が開くので、あとは出口へ向かえばステージクリアだ。レバーに向かう途中、ジャンプの必要な場所があるので、足場を確認すること。


⇧ここまで来ればクリアは目前。あとは出口を目指すのみ

©Victor Interactive Software／CORE DESIGN

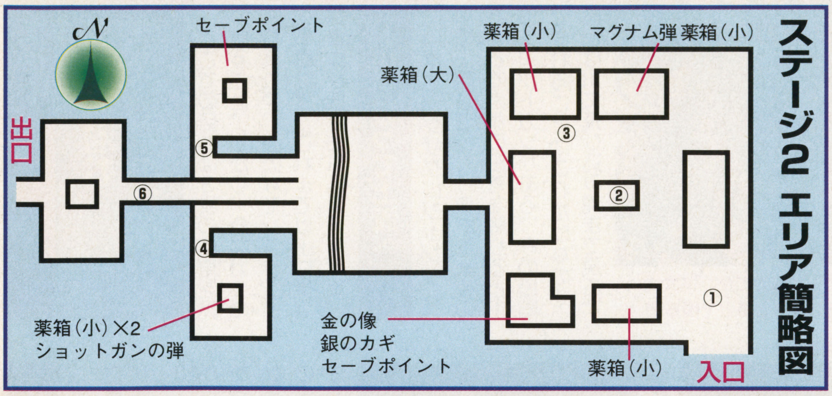
トゥームレイダース 迷宮を生き抜くための攻略指南

ステージ2 跳んで泳いでトラップをクリア

マップ自体は広くないが仕掛けが多く、それをクリアしないと先へは進めない。また、ブロックを押したり、水路へ潜ったりと、新たなアクションが必要とされる。

① 物陰から現れるモンスター

入口から進むといきなりオオカミが4匹襲ってくる。また、この付近では建物の陰から敵が突然現れることが多いので、常に銃を構えて戦闘に備えておくこと。

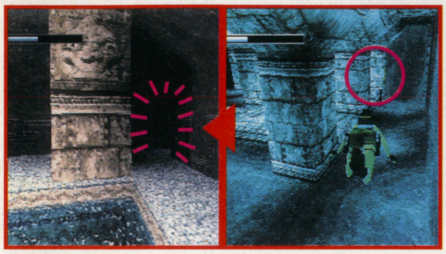


② 水路の先の隠し部屋

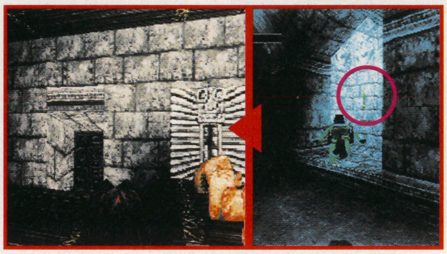
池の底は水路に通じている。この水路の先を南に進むと柱の並ぶ広間があり、隠し部屋へのレバーが2本見つかる。隠し部屋ではアイテムが手に入るので、まずはここで装備を整えておきたい。

1本目のレバーは広間に出てすぐ南西の明るい場所。これを引くと上の隠し部屋へ行ける。

2本目は広間北側の柱の陰。これを引くと、水路の北にあった石像の並ぶ部屋に、隠し部屋への通路が現れる。一度酸素を補給してから隠し部屋へ向かうと安全だ。



これは見つけにくい。酸素が少なければ無理をするな



レバーのすぐ上が隠し部屋。回復アイテムがあるぞ

③ 無人の街の謎を解け

レバーを引いて部屋に入ったら、階段の上の窓から南の部屋に跳び移る。この部屋の壁には青いブロックがあり、これを押せば次の部屋へ進める。ここで1階にある金の像と銀のカギを手に入れたら、押してきたブロックを足場にして2階へ上がる。セーブポイントの先にある窓から跳び降りれば最初の広場へ戻るので、西の扉を銀のカギで開ける。この先の通路には矢のワナがあるので、慌てて飛び出さないように。

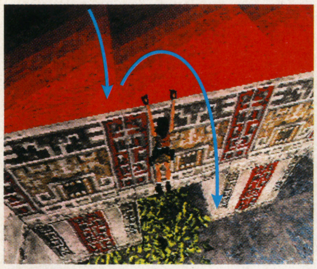
黄金の像を入手。このステージをクリアするために必要なアイテムだ

アクションボタンを活用して、ブロックを押していこう

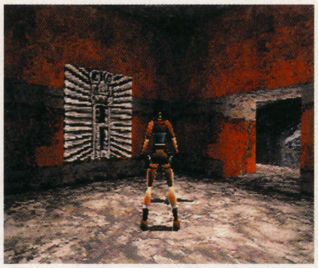
窓の向こうに隣の部屋が見える。ここへ向かってジャンプする

④⑤ 左右の塔を登る

神殿では、まず④の塔の頂上を目指す。壁の足場にジャンプで跳びつき、よじ登りながら進むのだ。頂上のレバーを引くと⑤の塔の扉が開く。下へ戻るときは屋根から降りると早い。アクションボタンを押しながら後ろ向きに跳び降りると縁にぶら下がれるので、この方法で降りていけばダメージも受けない。⑤の塔も④と同じように登っていき、頂上のレバーを引けば、神殿中央の扉が開く。



この降り方は、これから先のステージでも必要とされるアクションだ

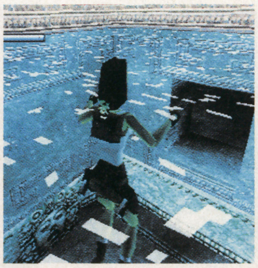


塔の頂上のレバーに到着。右の窓から神殿の屋根に降りることができる

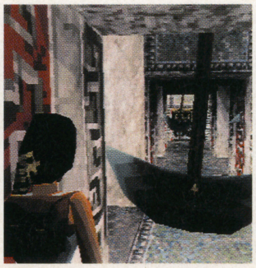
ジャンプの連続。下は池なので、落ちてもダメージを受けないのが救いだ

⑥ 神殿最後のトラップ

通路の中ほどのギロチンのワナは、タイミングよく走り抜ければ問題ない。扉の右のレバーを引くと床が崩れるので、泳いでプールの横穴へ入る。この先の2階のレバーを引き、銃で下の階の熊を倒したらプールへ戻り、黄金の像で出口を開けば次のステージだ。



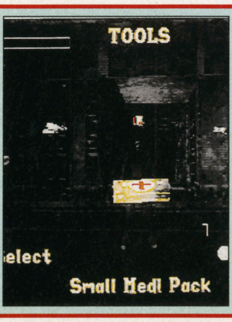
プールでは熊が待ち構えているので、まずは横穴へと進む



動きがゆっくりなので、ダッシュすれば簡単にかわせる

体力回復のタイミング

このゲームでは、ステージクリアすると体力が完全回復し、アイテムが次のステージに引き継がれる。そのため、体力が少なくなっても、それがクリア直前ならアイテムを使わず出口までたどり着くのがベストといえる。終盤での体力回復は、ギリギリまで我慢だ。



自分のテクニックと相談したうえで、回復アイテムはなるべく温存

※マップ中の数字は見出しの数字と対応しています。また、マップ中の矢印は別フロアへ移動することを示します。

ステージ3
森林に潜む巨大恐竜の恐怖

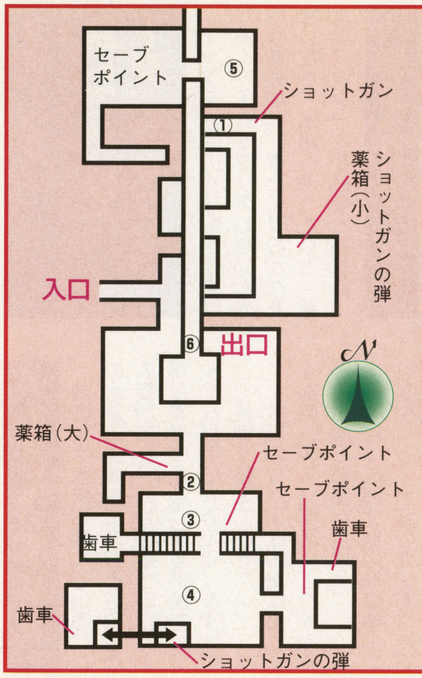
ここでの目的は3枚の歯車を見つけること。しかし、急なガケの登り降りや、強力なモンスターとの戦闘など、これまで以上に確実な操作が要求されるステージだ。

① 川を渡って上流へ

川岸をジグザグにジャンプし、川の上流まで行く。壊れた歯車のところで南側の段差を降りると①にショットガンがある。今の段階でやれることはこれだけなので、あとは川に飛び込み滝まで戻る。

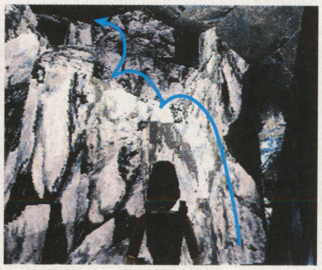
⇧ショットガンは強力だが、弾数が少ない。むやみに使うとあとで困るぞ

ステージ3 エリア簡略図



② 崖を登って戦闘準備

滝つぼでは西の岩場に上陸し、対岸のオオカミを倒しておく。このあと南の洞くつを抜けるとガケにでるが、ここは岩が白くて段差が見にくい。洞くつ出口のやや右からまっすぐガケに進めば、そこからよじ登ることができる。ガケの先ではすぐに戦闘になるので、体力回復はここでしておくこと。


⇧このルートで登れる。もちろん登るときはガケの正面から

⇧回復アイテム発見。先の戦闘に向けて心強いアイテムだ

③ 巨大恐竜とのサバイバル

小さな恐竜2匹を倒して先へ進むと、BGMと共に巨大恐竜が登場する。ここでは決して敵の正面に出ず、惜しまずにショットガンを使うこと。巨大恐竜の攻撃力はとても高く、かみつかれると一撃で命を落としてしまうからだ。

⇨正面から戦っても勝ち目はない。常に動き回って相手の死角に潜り込め

連射だけでは生き残れない

敵と正面から戦ってばかりでは、レイラも大きなダメージを受けてしまう。ここで有効なアクションがロールだ。敵は基本的にレイラに突進してくる。そこで、敵が直前に来たときにロールを使えば、すばやく敵の背後に回り込めるのだ。無防備な背中に銃を撃ち、敵が向かって来たらまたロール。回避も兼ねた有効な戦法だ。

⇨レイラの姿を見失ってとまどう敵。このすきに銃弾を撃ち込むのだ

④ 3つの歯車を探せ

巨大恐竜を倒したら、その先で本格的な歯車探しが始まる。この谷から脱出するには、3つの歯車をそろえることが必要なのだ。

●門の奥の神殿

神殿の門をくぐると小型恐竜が2匹いるので、まずこれを倒す。そのあと神殿内の泉に潜ると、底が水路につながっていて、その先に歯車が沈んでいる。

⇧泉や滝には秘密が多い。見つけたら必ず潜ってみること

●小さな滝つぼ

谷の南西には小さな滝がある。この滝の底からは水路が延びており、潜っていくと小さな岩場に出る。襲ってくる小型恐竜を倒し、横のガケを登ると、いちばん上に歯車がある。歯車が見にくいときは視点変更で確認するとよい。

⇧滝の底の水路を進む。恐竜がいるので戦闘準備を忘れるな

⇧この上に歯車が。降りるときは、ぶら下がりを使うと安全

●壊れたつり橋

神殿横の洞くつを進むと、途中で途切れているつり橋に出る。ここではジャンプで向こう側に跳びついて渡るのだが、失敗して落ちると命は助からない。直前のセーブポイントでセーブするのを忘れずに。つり橋さえ渡れれば、歯車はすぐ先の岩場で見つけられる。

⇧助走をつけて跳びつきジャンプ。腕前が試される場面だ

⑤⑥ 滝つぼに出口が

3つの歯車がそろったら、再度川の上流まで行き、歯車をセットする。そのあと左のレバーを引くと、川の流れが変わって滝がなくなってしまう。滝のあった場所に戻ってみると、その奥には出口へ続く洞くつが出現しているのだ。

⇧この歯車とレバーは、川の流れを変えるスイッチだったのだ

⇧洞くつに入ればステージクリア。いよいよ王の墓所へ潜入開始

トゥームレイダース 迷宮を生き抜くための攻略指南

ステージ4 頭を使って秘宝を手に入れろ

マップは狭いものの、パズル的なアクションを必要とする場面が多い。落とし穴や針山などのトラップも多いため、クリアまで気の抜けないステージだ。

①② 開始直後のトラップ

入口横のレバーを引くと、東の扉から小型恐竜が2匹現れる。また、北の通路では天井から岩が転がり落ちてくる。ロールですばやく方向転換し、広間へ戻れ。

⇧迷宮もののお約束、突然転がってくる大岩。つぶされたらおしまいだぞ

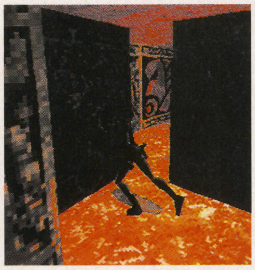
③ セーブポイントの分かれ道

3方向の通路の先には、それぞれレバーがあり、これを全部引くと広間の西のゲートが開く。しかし、通路はトラップだらけだ。

●南へ向かう通路

通路の奥まで進み、東の壁を押すと隠し通路が現れる。そのあと北の壁を押せばレバーが見つかる。レバーを引くとうしろに落とし穴が開くので、跳び越えよう。

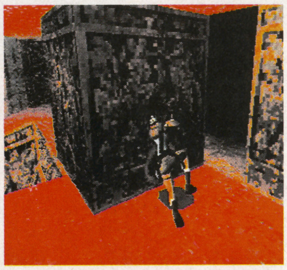
⇧落とし穴の中には針山が。落ちればもちろん命を失う



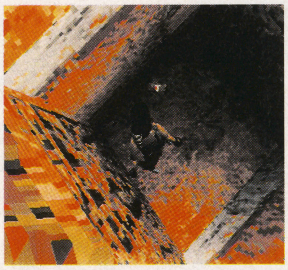
⇧この先にレバーがある。戻るときは視点変更で足場を確認

●東へ向かう通路

奥の部屋のレバー前に立つと、床が崩れて下の部屋へ落ちてしまう。襲ってくるオオカミを倒して階段の上のブロックを移動すると隠し通路が出現。ここをジャンプでどんどん進んでいけばレバーまでたどり着ける。レバー正面の落とし穴は、広間へ続く通路に通じている。帰りはこれを使おう。



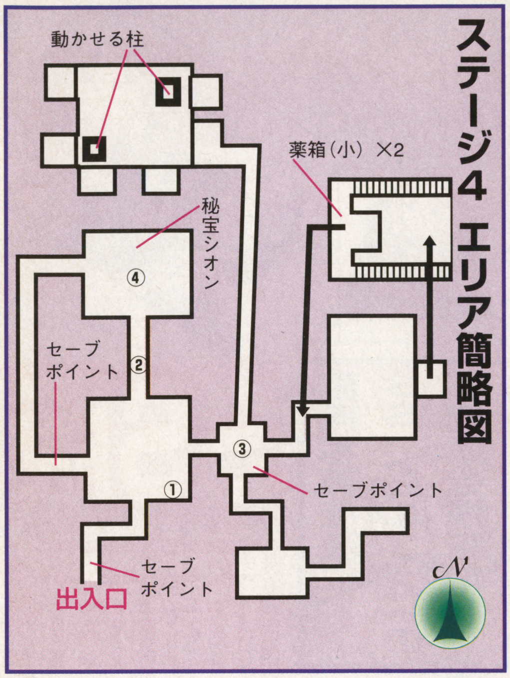
⇧ブロックを一度手前に引いたあと、横から押せば通路が出現



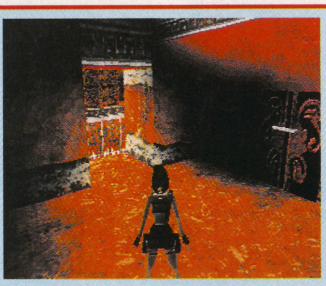
⇧通路の最初のくぼみの中には回復アイテムが落ちている

●北へ向かう通路

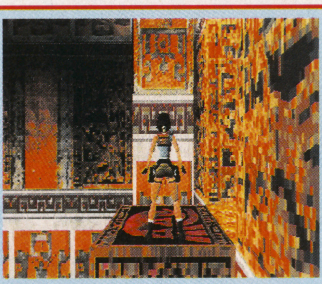
北の通路のすぐ先にはレバーがあるが、最初はこれを引かずに1階へ降りる。横の通路を進みフロア南のブロックの上に着いたら、南の壁の通路に跳び移る。ここを進むとフロア北のブロックの上に出るので、同じように今度は北の壁の通路に跳び移る。ここのレバーを引いたら、次に最初のレバーを引く。横には最初はなかった通路が現れており、ここを進むとブロックが飛び石のように並んで見える場所へ出る。ジャンプで反対側の壁の通路に跳び移れば、最後のレバーにたどり着く。



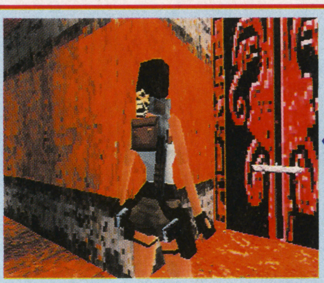
北の通路のクリア手順



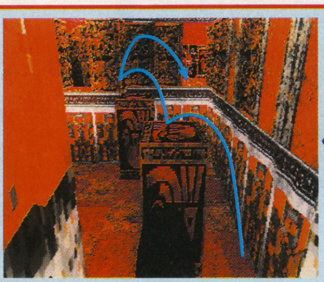
⇧北の通路を進むとここに来る。今はレバーを引かずにそのまま下のフロアへ



⇧ブロックから壁の通路へジャンプ。この先でもう一度ブロックから壁へ跳ぶ



⇧これを引くと、最初のレバーの横に通路が開く。レバーまで戻り通路を進め



⇧最終的にはブロックがこう並べばOK。向こう側にはジャンプで渡っていく

④ いよいよ皇帝の玉座へ

3本のレバーを引くと広間西側の扉がすべて開き、皇帝の玉座がある部屋まで行けるようになる。この部屋の中央の台座に置いてあるのが、レイラの探していたインカの秘宝「シオン」だ。この「シオン」を手に入れると建物の天井が崩れ始めるので、急いでカルペックの墓所から脱出する。

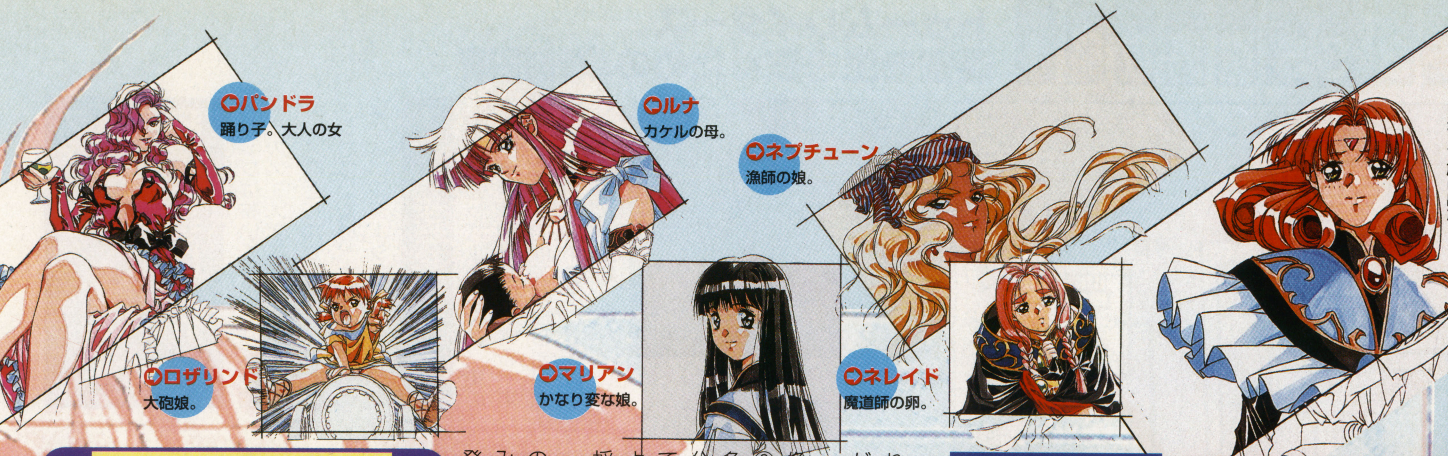
⇨これが探していた秘宝「シオン」だ。手に入れたら南の通路に急げ

安心するのはまだ早い？

出口から滝つぼに飛び込むと、ナトラの手下、ラーセンが銃を撃ってくる。水中では武器が使えないので、応戦するには急いで滝つぼから上がらなくてはいけない。ラーセンを倒しナトラの陰謀を聞き出したレイラは、ナトラの陰謀を追い新たな冒険へと旅立つのだった。

⇨ナトラの陰謀を阻止せよ。このあと冒険はフランスへと舞台を移す

※マップ中の数字は見出しの数字と対応しています。また、マップ中の矢印は別フロアへ移動することを示します。



パンドラ
踊り子。大人の女

ルナ
カケルの母。

ネプチューン
漁師の娘。

ナターシャ
カケルの幼なじみ。カケルを追って旅に出た。

ロザリンド
大砲娘。

マリアン
かなり変な娘。

ネレイド
魔道師の卵。

SS版画面初出し

画面写真を基にSS『ドライナ4』の新要素を検証！

重厚な世界観・美少女・過激シーンの三位一体で人気のパソコンゲームがいよいよSSで登場だ。

移植にあたり新要素が盛り込まれるSS版。今回は画面写真を手がかりに新要素に迫っていこう。

SS版の新要素としては①高解像度モードによるグラフィック、②竹井正樹氏描き下ろしの原画を多数収録、③シミュレーション部分の強化、の3点。特に③については、パソコン版を基本としつつより戦略性を高めた新システムが採用されるということだ。

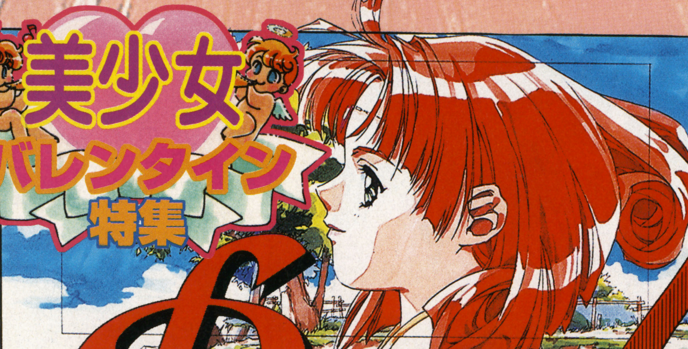
これら新要素の詳細だが、今回の画面写真からそれをはっきり読み取れるとは言えない。そこで開発者の方に質問をぶつけてみた。

SS版3つの新要素
さらに詳しく聞く！

640×224ドット
32000色モード

竹井正樹氏の描き下ろし原画を
50点以上収録

基本システムはそのままに
シミュレーション部分を強化



Dragon Knight 4

シミュレーション **ドラゴンナイト4**
NECインターチャネル
SS
発売日未定
価格未定
バックアップメモリー対応（ブロック数未定）

Dragon Knight 4 Opening Story

神と人間の子、ヤマト・タケルが魔王ディードを倒した時代からはるかに遠い未来。魔王ミナクスは人類の支配を狙っていたが神族の監視により手を出せずにいた。そんな時、次女イノの密告により部下ルシフォンと長女マノとの密通を知った彼は、ルシフォンを次元の狭間に閉じ込めてしまう。

それから3000年後、ミナクスは神族に忘れられた存在となったルシフォンに、過去の世界へ行きタケルを抹殺するように命じる。過去の人間の信仰心を弱めて、未来での人間界への干渉を可能にするためである。ルシフォンはディードが倒された後の時代へ向った。

その時代の人間界では、タケルに息子カケルが生まれていた。カケルが15歳になったある日、タケルのもとに戦友バーンから、ドラゴンナイトを名乗り世界を戦火に巻き込もうとしている正体不明の男を倒すため協力してほしい、との手紙が届く。だが、タケルはカケルを旅立たせることにした。

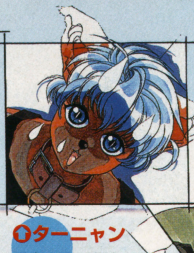
カケル（左） 本作の主人公。ヤマト・タケルとルナの息子。パソコン版ではスケベかつ好奇心旺盛だった。

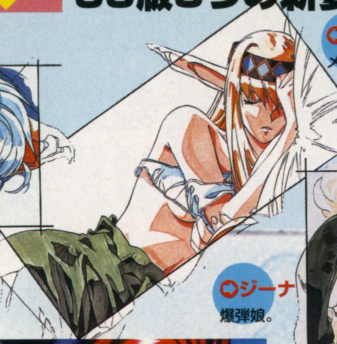
セイル（右） ヤマト・タケルの戦友、バーンの息子。気が弱いにもかかわらず、タケルと共に旅に出るはめに。

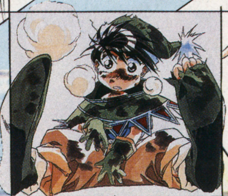
©NEC Interchannel.／elf.

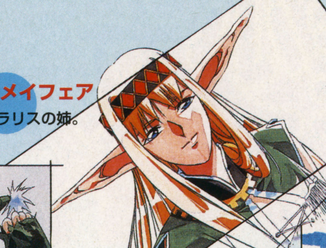
ドラゴンナイト4 SS版3つの新要素

エト カケルとセイルを助ける謎の仮面の戦士。パソコン版では無類の女好き。


ターニャン 手癖の悪い猫娘。


クラリス メイフェアの妹。


ジーナ 爆弾娘。


メイフェア クラリスの姉。

ヘレネ カケル達に助けられた。

開発ディレクターが語る新要素の詳細&more

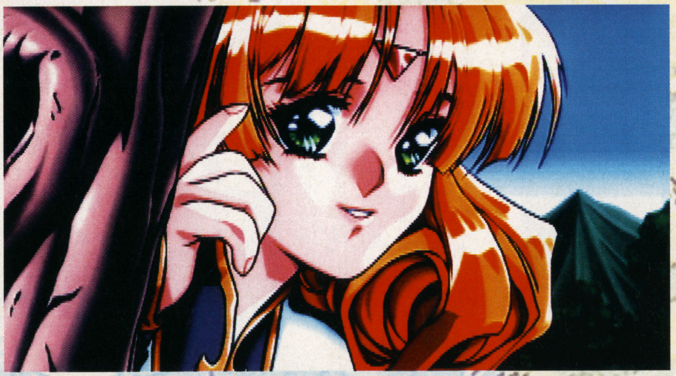
質問に答えて下さったのはNECインターチャネル・アミューズメントグループディレクターの山下賢一氏。SS版『ドラナイ4』の開発ディレクターである。

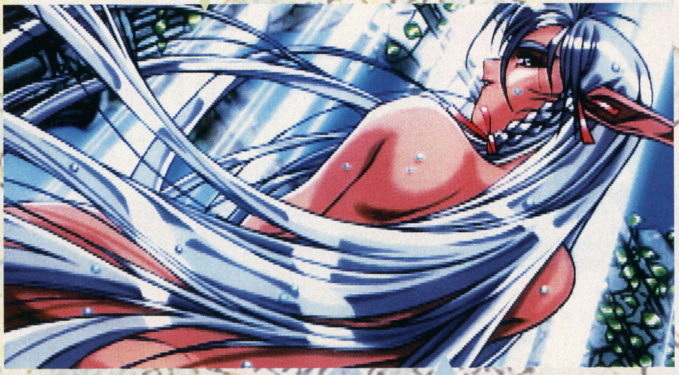
高解像度モードの利点

Q：このきめ細かなグラフィックを実現した高解像度モードとはどのような機能なのですか。また、このモードを採用するにあたって苦労されたことなどありますか？

A：通常使われる解像度は横が256もしくは320ドットですが、今回は640ドットのモードを使用しています。これが高解像度モードと言われるもので、横方向に関しては倍のドット数で描けるためより繊細な表現ができます。絵がそれだけ大きくなるため作業時間が増えてしまうのが難点です。

彼女はビアンカ。実はお姫様だったりする


ナターシャの白魚のような指も質感豊かに


パソコン版と違って一部が髪で隠れている

描き下ろし点数の秘密

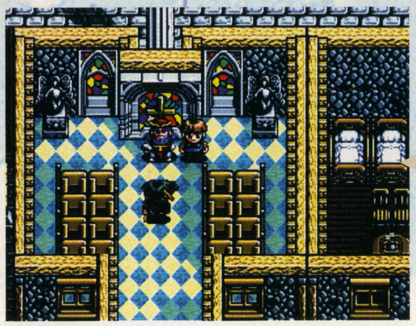
Q：このマルレーネの絵はパソコン版と違い、肝心の部分が隠されていますね。描き下ろしの絵が多く収録されているのは、このように過激シーンの規制に対し、シナリオをいじらずに絵的に対処しようとするものなのでしょうか？

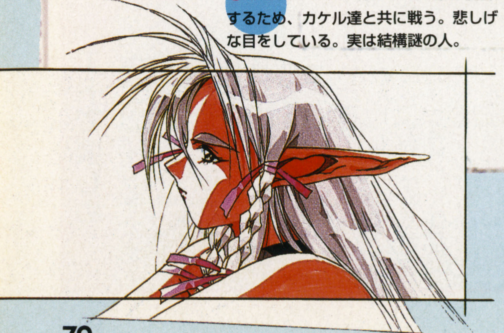
A：原作では過激シーンにも多くのドラマが含まれています。女の子がどうして戦っているのか、今までにどんな辛い体験をしてきたのか。SS版ではこれらのシーンが持つテーマを前面に出してシナリオを若干書き変えています。それに合わせて絵も変更しました。

街のグラフィックはほぼ完成

Q：街のグラフィックも細かく描き込まれているようですね。高解像度モードの採用など、ビジュアル面での作業量が増えたようですが、開発は全体としてどの程度進んでいるのでしょうか？

A：イベントCGは半数以上が、それ以外の街・戦闘等のCGはほとんど全てが完成しています。現在はシミュレーション部分のルール変更、それに伴うバランス調整、シナリオの最終確認等を行っています。また、ビジュアル面の強化として、オープニングアニメの導入等も考えています。


街や砦等では仲間を集めたり、人々と会話してイベントをクリアしていく


マルレーネ ルシフォン軍に復讐するため、カケル達と共に戦う。悲しげな目をしている。実は結構謎の人。

シミュレーション部分をクリアすると次の目的地に進む

より戦略性の高い戦闘

Q：よりわかりやすく、かつ戦略性が増すというシミュレーション部分について、具体的にはどのようになるのでしょうか？

A：このゲームには多種の戦闘ユニットが存在します。しかし、パソコン版ではそれらの違いは移動距離と攻撃射程距離にしか表れていませんでした。SS版ではユニットの個性を更に強く出そうと考えています。たとえば忍者なら、足が速い（一度に多く移動できる）だけではなく、攻撃した後で逃げてもいいんじゃないか、等々。

美少女バレンタイン特集

第4回 攻略

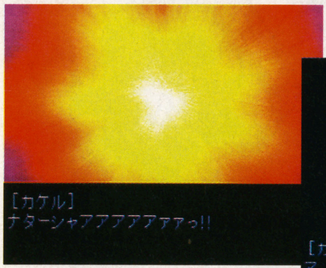
2周目の冒険を楽しむ方法と変更点をバッチリ解説

ストーリー的には、2周目を迎えることになる今回の攻略。変更になった点と、2周目の序盤を攻略する。

シミュレーション	ドラゴンナイト4
	バンプレスト
PS	2月7日発売予定 6800円 メモリーカード対応（1～3ブロック）

折り返し地点に突入した物語の楽しみ方を探る

前回の攻略でカケルはルシフォンに敗れ、仲間を失い長い眠りについた。しかし物語は終わらず、すべてをやり直すために過去へと旅立つことになる。そこで、ここでは過去に戻ったあと、どのようなプレイになるのかを解説する。



⇧仲間を救い、ルシフォンを倒すためカケルは過去へと旅立つ

⇩マルレーネから、過去へ行く方法を教えられる

⇧ライムリン城内で、仲間を全員石にされてしまう。いとしのナターシャまでもが…

エトが主人公になり違った視点でプレイ

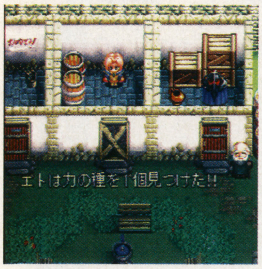
眠りにつきながらも成長したカケルは、過去の自分に正体を明かせないため、エトと同じヨロイを身にまとう。今まで謎に包まれていたエトの正体というのは、実は成長したカケルだったのだ。

⇧ヨロイを着込み、過去の世界へ到着。この世界ではエトと名乗ることになる

⇧ちなみに、セーブ画面にもエトの絵が描き込まれるぞ

ゲーム展開は同じ先読みして進めよう

過去に戻ってやり直すため、展開はある程度読めるはず。特に、力の種や守りの種などは、隠されている場所もほぼ同じなので入手は楽。ちなみに、過去のカケルが先に横取りすることはないぞ。



⇧種の隠し場所は、1周目と同じ場合が多い

CHECK

エトで楽しめ

2周目は、エトが主人公になるということで、カケルのときとはひと味違った楽しみ方ができる。ここでは、さらに楽しむための、3つのポイントを紹介しよう。これを参考にして、自分なりの2周目の楽しみ方を発見して欲しい。

❶会話を楽しむ

基本のストーリーは同じでも、主人公が変われば当然会話も変わってくる。特に1周目は、エトが女の子をナンパしたりするシーンが多かった。その内容をすべて知ることができるのは、2周目ならでは。

⇧1周目ではわからなかったが、実はこんな話だったのだ

❷デートを楽しむ

やはり、1周目とは違う女の子とのデートが楽しい。しかし、1周目で好印象を与えた女の子は、基本的に良い印象を持っているので会話がはずむぞ。

⇧エトとカケルでは、女の子が違った反応を取る場合もある

❸仲間を楽しむ

訓練所で仲間にできるキャラは、毎回二者択一なので、1周目と違うキャラを選ぶのも面白い。なお、このとき違うキャラを選んでも展開は変わらないが、戦略が変わる恐れはある。

©エルフ／バンプレ企画／BANPRESTO

ドラゴンナイト4 変化した2周目を探る

ルシフォンを今度こそ倒すために冒険へと旅立とう

エトが最初に訪れるのが、レイモンド王国。カケルでプレイしたときに、エトに初めて出会った場所だ。もちろん、この時点でカケルたちのレベルは1。エトも眠りすぎたせいか、レベル5まで弱体化しているぞ。今回は、右下のチャートでも示した、序盤2つの戦場の攻略だ。また、絶対に抑えておきたい変更点も解説している。

過去の自分なので、レベルは1。これからしっかりと成長させよう

進行チャート

レイモンド王国 → 戦闘A → ユリシーズの街 → 戦闘B

これだけは知っておこう 2周目ならではの変更点

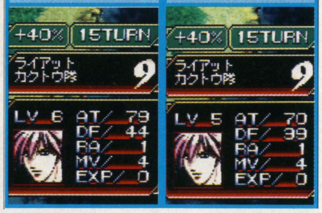
ここでは、2周目になって変更されている、2つのポイントを解説する。どちらも知らないと損する内容なので、2周目突入のまえに必ず覚えておこう。

■ステータスの変化

2周目の敵キャラの中には、1周目よりもレベルとステータスが上がったものがいる。人数的には、1つの戦場につき1人か2人なのだが、大抵の場合、占領すれば勝利となる街や城などを守っているため、意外にくせ者だ。また、エトの初期ステータスは、カケルの1周目の最終ステータスによって変化する。カケルを鍛えていないと、エトも弱くなるというわけだ。

エトが弱くなった？ 1周目でカケルが弱いとこんなことに…

2周目 / 1周目



一部の敵は、ちゃっかりとレベルが上がっている。ズルイ！

■グラフィックの変化

ときどき挿入されるグラフィックは、物語がエトから見た視点になるため、新しいものになっている。ただし、すべてが変わっているわけではないぞ。

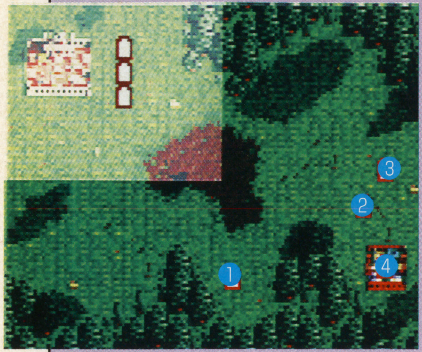
エトの目から見た、ナターシャの目覚めの場面。2周目専用グラフィック

戦闘A 15ターン

カケルとセイルにとっては最初の戦闘でも、エトにしてみれば懐かしの戦場。出現する敵は1周目と同じ4人なので、さほど難しくはない。ただし、右下でも触れたとおり、①と④のレベルとステータスが上がっている。そのため、カケルを無理に突っ込ませないこと。やはり、セイルで中距離から攻撃し、敵の部隊の人数が減ったところを仕留める戦法が無難。また、敵を全滅させるのに、規定の15ターン近くまでかかるので、迅速に行動すること。

過去と同じように、兵を募るエト

1周めであったシーンも、このように変化



味方登場ユニット

エト／剣士隊／LV5	AT?・DF?・RA1・MV3
カケル／剣士隊／LV1	AT28・DF27・RA1・MV3
セイル／戦斧隊／LV1	AT26・DF30・RA2・MV2

敵登場ユニット

①ココロール／剣士隊／LV3	AT33・DF32・RA1・MV3
②ランス／剣士隊／LV1	AT18・DF16・RA1・MV3
③シャイア／剣士隊／LV1	AT15・DF13・RA1・MV3
④ショウ／格闘隊／LV5	AT63・DF34・RA1・MV4

戦闘B 15ターン

訓練所では、1周目と同じようにネレイドを仲間にしよう。やはり、長距離から攻撃できるキャラは、2周目も活躍するので便利。また、ユリシーズの街から戦場へ行くには、カケルと話をして「よし行くか」を選ぶ。そのあとナターシャが仲間になり戦場へ行ける。ここでの戦闘は橋の手前で待ち、近づいてくる敵をナターシャやネレイドで攻撃。1人ずつ倒していけばいい。この戦場では⑦がレベルアップしているが、基本的に動かないので、遠距離から攻撃すれば問題ない。

ネレイドを助けて仲間にしよう。ちなみに、エトが助けないとカケルが助けるぞ

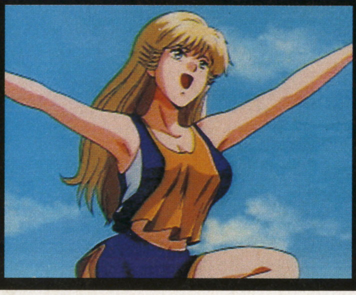
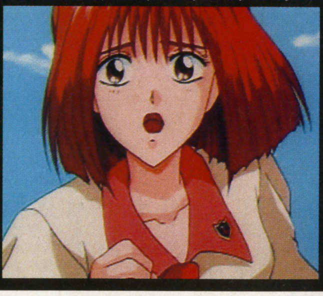
敵登場ユニット

①ムラサメ／剣士隊／LV2	AT28・DF27・RA1・MV3
②エミリオ／魔法隊／LV2	AT25・DF18・RA3・MV2
③リュカオン／戦斧隊／LV3	AT32・DF40・RA2・MV2
④アデル／騎馬隊／LV2	AT27・DF20・RA1・MV4
⑤ダンク／戦斧隊／LV3	AT34・DF43・RA2・MV2
⑥ココロール／剣士隊／LV2	AT30・DF26・RA1・MV3
⑦ライアット／格闘隊／LV6	AT79・DF44・RA1・MV4

味方登場ユニット

	ナターシャ／魔法隊／LV2	AT30・DF22・RA3・MV2
	カロン／騎馬隊／LV3	AT41・DF31・RA1・MV4
訓練所	カルタス／剣士隊／LV2	AT35・DF33・RA1・MV3
訓練所	ネレイド／魔法隊／LV1	AT27・DF17・RA3・MV2

先を知っているだけに進めない。ここはカケルと話をしよう

エンジェルグラフィティ（仮称）

あなたへのプロフィール

美少女バレンタイン特集

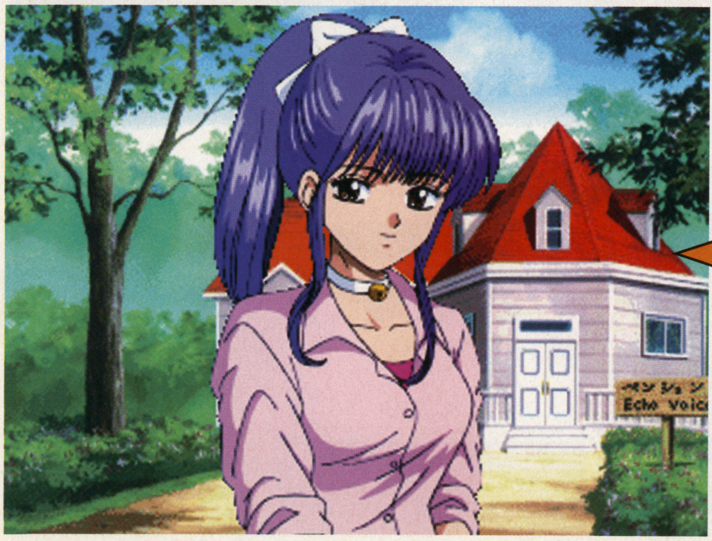
ズバリここが違う！ SS版の最新情報!!

シミュレーション	エンジェルグラフィティ ～あなたへのプロフィール～（仮称）
	ココナッツジャパンエンターテイメント
SS	今夏発売予定 価格未定 バックアップメモリー対応（ブロック数未定）

プレイステーションからの移植となるこのタイトルは、高校生活を舞台にした恋愛シミュレーション。今回はサターン版の改良点を中心に最新情報をお届けする。

このゲームは高校2年の初めから卒業までに、さまざまなイベントを通じて女のコにアプローチしていく恋愛シミュレーション。サターン版での変更ポイントは大きく分けて2つ。新しいイベントグラフィックの追加とシステム面の改良。どちらもPS版で不十分だった部分の改良が目的だ。CGの追加はイベント時のキャラの表情に変化を持たせるため。また、システムの改良については、ゲームの進行のテンポを良くすることで、プレイのスピードアップを目指した変更になっている。

見てわかる2つの変更点を完全チェック!



SS用描き下ろしCG

PS版ではデートなどの通常イベントは、キャラの正面からのグラフィックに背景を変えたものが表示されるだけだった。今回のサターン版では、イベントでのキャラの表情などに変化をつけるため、メインキャラのイベントグラフィックが新たに追加される。この新たなイベントは、その女のコと最終的に結ばれるために通らなくてはならないものになる予定だ。

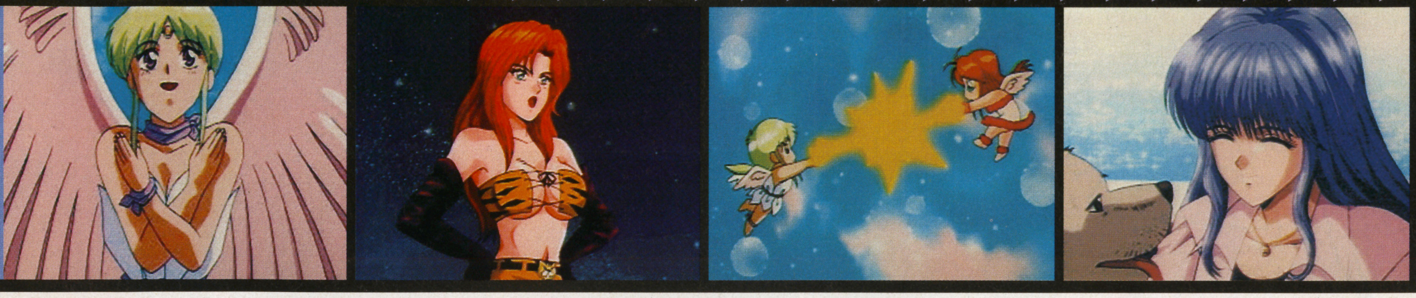
5人のメインキャラに新規CGを追加

新しいグラフィックは5人のメインキャラに、それぞれ2点ずつ追加される予定だ。通常イベントの正面から見たキャラに比べ、動きや表情に変化をつけることを意識し、線画の段階から制作中だ。

©COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT／アストロビジョン ※画面にPS版とあるのはプレイステーション版の写真です。

エンジェルグラフィティ ～あなたへのプロフィール～(仮称)
サターン版の2大改良ポイント

サターン版オープニングムービー



システムの改良でストレスを解消！

システムの変更はプレイ時のストレスの解消が目的だ。また、キャラの主人公に対する気持ちの変化をわかりやすくする変更もある。

デート時の3択を変更

SS版では女のコの愛情度のパラメータの変化によって、デート時の3択の設問に3段階の変化が用意される。また回答によるパラメータの変動値も修正される予定。

⇧答えによって女のコの気持ちが変化する重要なイベント。この表情なら大丈夫かな…

電話メッセージを変更

女のコに電話をかけたときのメッセージも、女のコの好感度によって10段階のバリエーションが用意される予定だ。これで女のコの気持ちがわかりやすくなりそう。

⇧電話はスケジュールの組み方次第では毎日かけられる。平日デートもオッケーなのだ

コマンドの効果を変更

このゲームでは、勉強・運動・バイトなどのスケジュール実行コマンドがある。このコマンドを実行した場合にはパラメータが変化するが、SS版では実行前の数値によって良い変化と普通の変化の2通りの変動パターンが用意される。それに伴い、表示される文章メッセージの変更も予定されている。

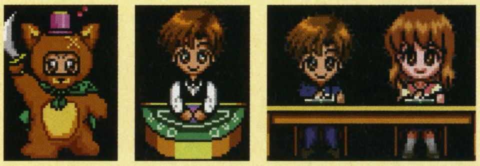
また、どんなコマンドを実行したかわかりやすくするために、SDキャラの絵柄も変更される予定。

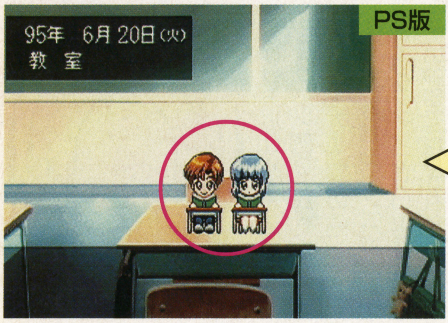
SDキャラを新たに描き起こし

？
これもバイトの一種？ デパートの屋上系かな

バイト
ゲーム中のさまざまなアルバイトもSDで表現

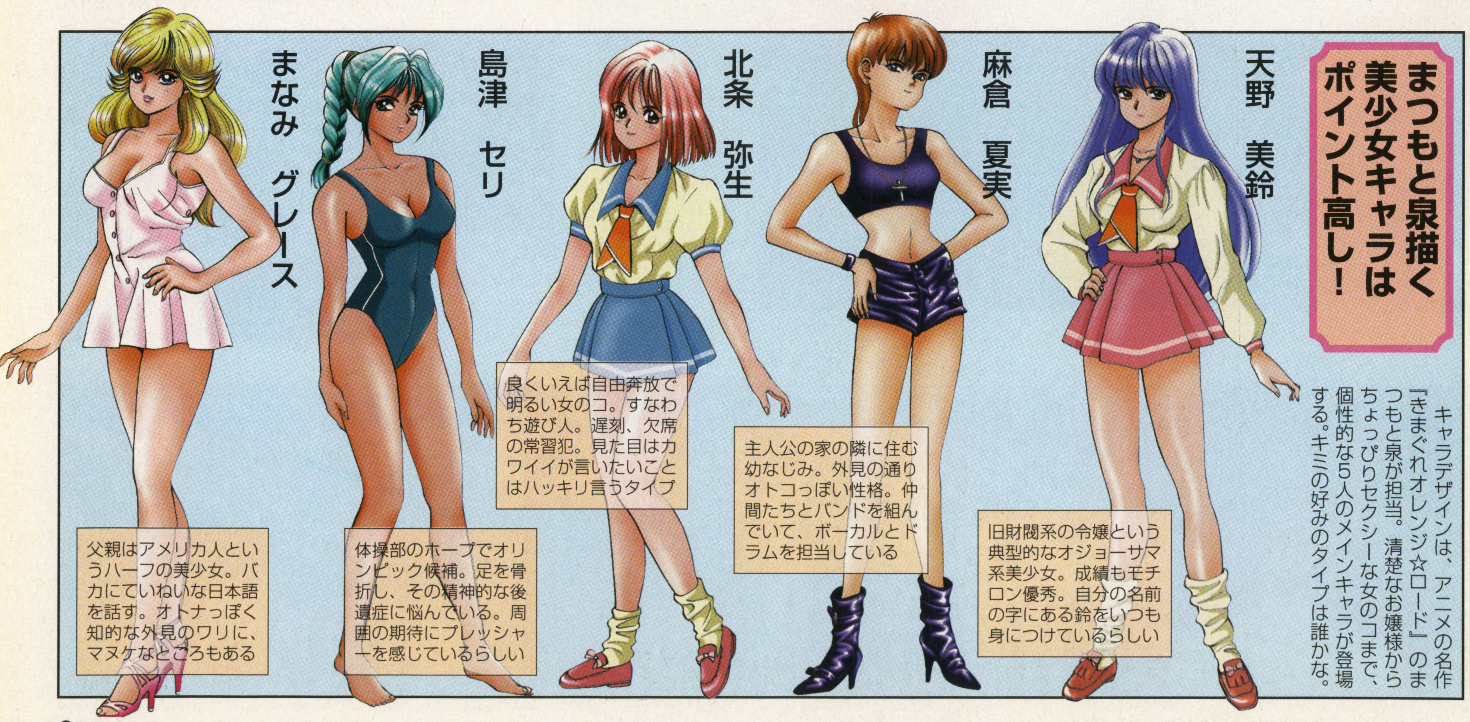
クラブ活動
文芸部のクラブ活動中の表示。SDキャラなどの細かい部分でも改良が重ねられる





まつもと泉描く美少女キャラはポイント高し！

キャラデザインは、アニメの名作『きまぐれオレンジ☆ロード』のまつもと泉が担当。清楚なお嬢様からちょっぴりセクシーな女のコまで、個性的な5人のメインキャラが登場する。キミの好みのタイプは誰かな。



天野 美鈴
旧財閥系の令嬢という典型的なオジョーサマ系美少女。成績もモチロン優秀。自分の名前の字にある鈴をいつも身につけているらしい

麻倉 夏実
主人公の家の隣に住む幼なじみ。外見の通りオトコっぽい性格。仲間たちとバンドを組んでいて、ボーカルとドラムを担当している

北条 弥生
良くいえば自由奔放で明るい女のコ。すなわち遊び人。遅刻、欠席の常習犯。見た目はカワイイが言いたいことはハッキリ言うタイプ

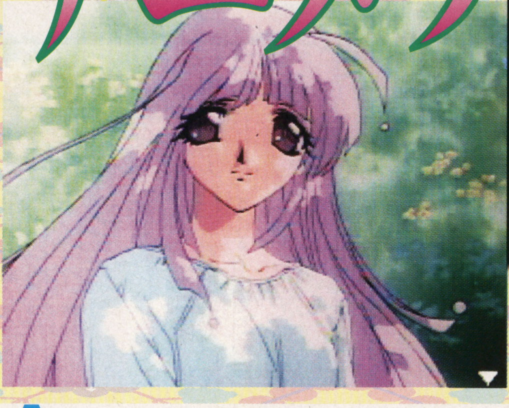
島津 セリ
体操部のホープでオリンピック候補。足を骨折し、その精神的な後遺症に悩んでいる。周囲の期待にプレッシャーを感じているらしい

まなみ グレース
父親はアメリカ人というハーフの美少女。バカにていねいな日本語を話す。オトナっぽく知的な外見のワリに、マヌケなところもある

美少女バレンタイン特集

アニメ、声優、美少女と、ボリューム満点の最新作を紹介！

アニメフリークFX Vol.4



可憐な美少女、人気声優と多彩なコーナーが詰まった本作品の紹介するぞ！

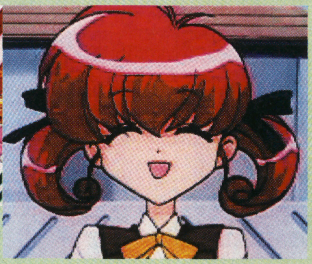
ETC	アニメフリークFX Vol.4
	NECホームエレクトロニクス
PC-FX	2月28日発売予定 6800円 PC-FX専用マウス対応

シリーズ最新作Vol.4の全コーナー紹介

オリジナルOVAや声優など、アニメファンなら、ハッピー気分になるコーナー満載の『アニメフリーク』。今回も、アニメ、美少女声優とファンもらい泣きモノの3種の神器で形成された8つのコーナーが入って内容、情報ともに充実。そいつを今から大紹介！

A 虹の少女隊 プリズムナイツ

全49話から3話を掲載



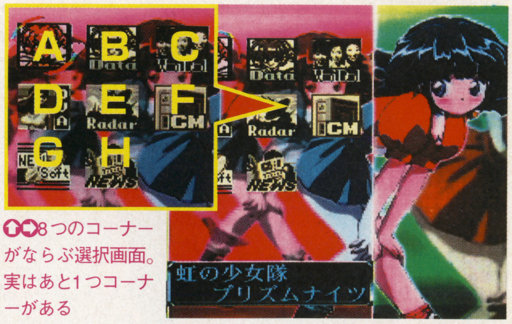
⬆➡正義の味方が見せた天使の笑顔。コイツはまさに極上だぜ!!

突如現れた謎の敵に、地球の平和を守る7人の美少女達が挑むという、アニメフリークオリジナルのOVA『プリズムナイツ』。全49話で構成され、その中の3話をVol.4～6で1話ずつ連載して行く予定。今回は26話を収録。

●敵は妖しい女の子

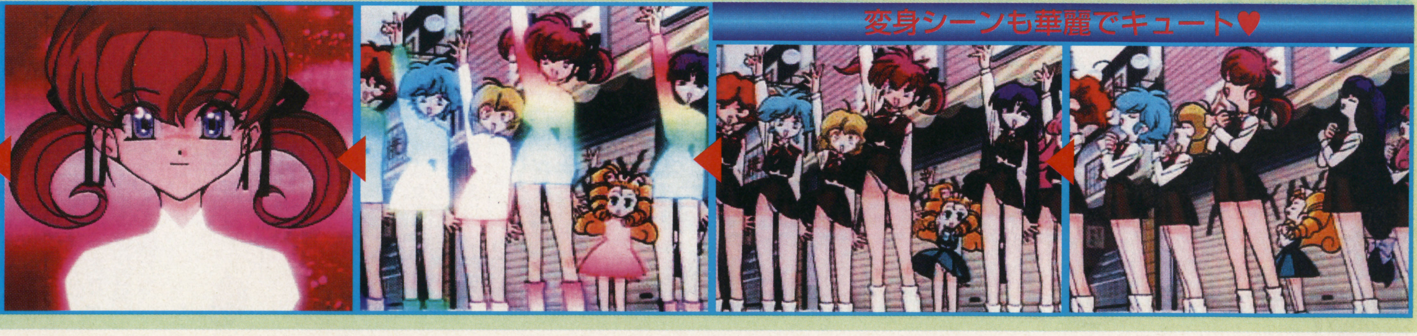
見た目はグンバツにカワイイ女の子。しかし、正体はD人というボクら地球を狙う化け物なんだ！

⬆ボイーンなナオンちゃん大大大発見♥、と思いきや、うはぁ、おばけじゃ　ヘコーッ



⬆➡8つのコーナーがならぶ選択画面。実はあと1つコーナーがある

変身シーンも華麗でキュート♥



© PRINCESS　PROJECT／バンダイビジュアル／ムービック／トライアングルスタッフ／あかほりさとる／角川書店／日本ビクター／J.C.STAFF／神坂一／あらいずみるい／「スレイヤーズ」制作委員会／（株）ナムコ／NEC　Home　Electronics　協力／ナムコナンジャタウン

アニメフリークFX Vol. 4
フリーク最新作の充実した内容に注目！

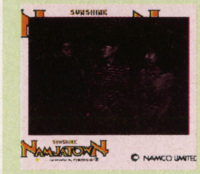
D 人気OVA美少女勢揃い 満開！ セクシーグラフィティ
美少女OVA紹介

人気のOVA、しかも美少女達が活躍するアニメを大紹介！ もちろん、おいしいアニメシーンもバッチリ再現されているのだ。

➡各作品の見どころが間髪入れずに流れていく

C ボイドル IN Namjatown
人気声優が行く！

ナンジャタウンを紹介しつつ、声優の丹下桜、阪口大助、笠原留美の3人が遊びまくる映像満載のコーナー。


⬆遊んだ感想を述べる声優トリオ

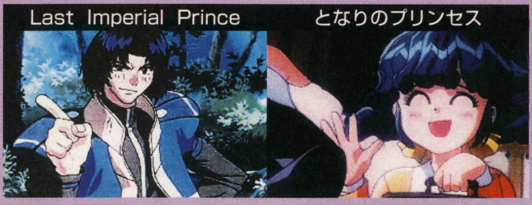
B プリズムナイツ Data Library
ナイツマメ知識

『プリズムナイツ』の情報が詰め込まれたデータコーナー。

⬆キャラクタの設定や、誕生秘話などの情報集

G PC-FXソフト プロモーション
新作ソフト情報

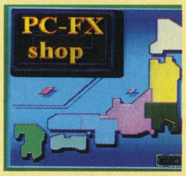
FXで発売予定の新作ソフト『となりのプリンセス』、『Lsat Imperial Prince』の2本を紹介しているぞ。



⬆新作先取り大情報ぅ〜!! 元気いっぱいの紹介コーナーだ

F あなたの町のPC-FXショップ
PC-FXショップ紹介！

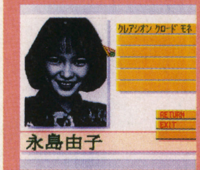
全国のPC-FXショップをバッチリ網羅しているコーナーだ。



⬆探検〜発見〜このお店♪、的なコーナー

E フリークレーダー
人気声優オススメの店

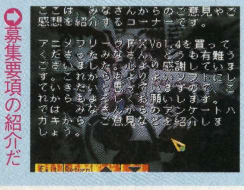
声優達がお気に入りの店を紹介。出会いを求め、要チェックや！



⬆本屋から飲食店と、いろんなお店を紹介

H フリークニュース
情報満載

イラストや、お便り募集の告知がされている。


➡募集要項の紹介だ

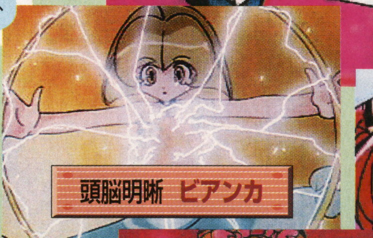
●正義の騎士（ナイト）は女の子

地球を愛し、平和を願う7人の美少女。彼女達はD人と名乗る正体不明の敵の手から蒼く、美しい我らの地球を守る使命をもったプリズムナイツなのだ。

➡ちょっとドジだけど、正義感の強いガンバリ屋さんなリーダー

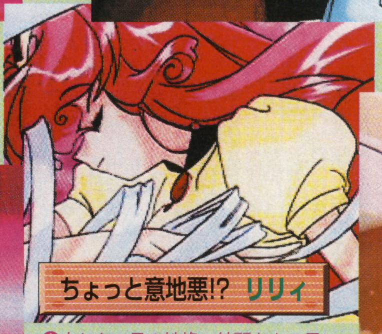
➡どんなときも常に前向きな、お気楽極楽な娘さん

➡冷静沈着、クレバーな女性。趣味ポエム



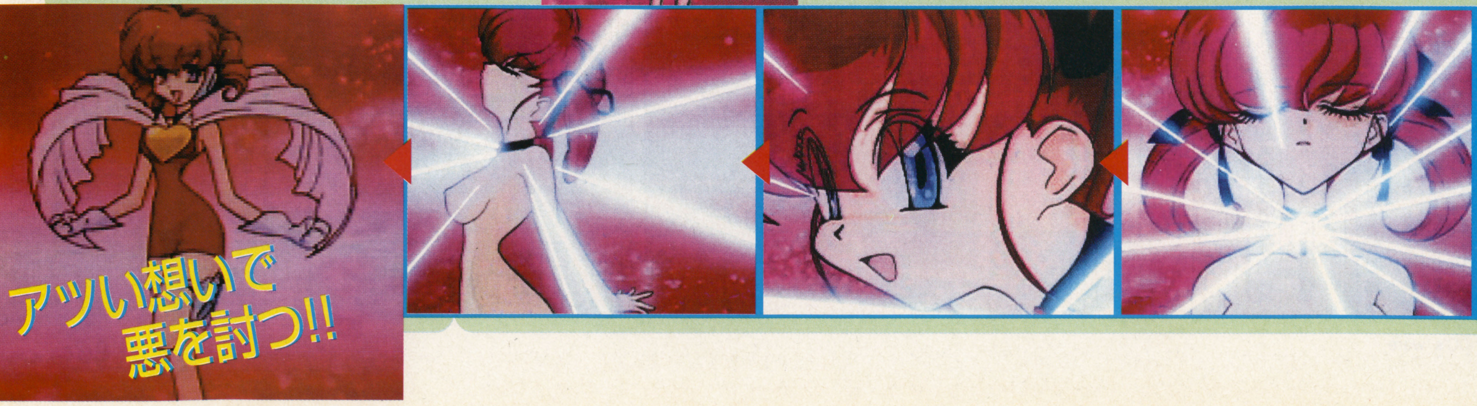
⬆冴えるおつむと控えめな性格。伝統だねっ

➡8才のマイムちゃん。ああん、だめっス



⬆少しキツ目の性格。綺麗なあの子にゃトゲある。って所か（⬅ちがう）

⬇モリモリにセクシーなお姉さんだ！



美少女バレンタイン特集

EVE burst error

連続猟奇殺人事件の謎を解く！

“イヴ・バーストエラー”

小次郎編、まりな編共に、12月6日までチャート付きで徹底攻略するぞ。

アドベンチャー　**イヴ・バーストエラー**
イマジニア
SS　発売中 7800円
バックアップメモリー対応（75ブロック）
CD4枚組

12月2日&3日 物語の幕開け

12月2日と3日は、2人の主人公の目的が判明する物語の導入部となっている。12月4日になるまではどちらを先に進めても大丈夫なので、シナリオ切り替えは気にせずにプレイしてみよう。

まりな編（2日）

国家機関の捜査官まりなは、本部長からエルディア国駐日大使令嬢の護衛任務を言い渡される。依頼者の御堂から説明を聞いたまりなは、さっそく明日から潜入捜査をする学校の下見に出かける。学校のようすを調べていると、学校に勤める松乃という女性に会う。

⬆御堂の娘、真弥子の護衛が任務の内容

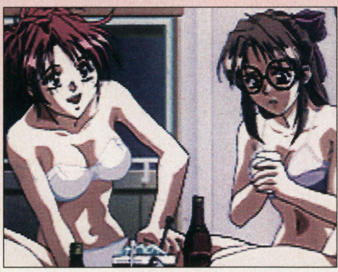
攻略チャート

- 本部で護衛任務について依頼者の御堂と話す
- 自宅で本部からのFAXを受けて学校の場所がわかる
- 本部で身分証明書を受け取る
- 学校の下見に出かけて、図書館員の松乃と出会う

まりな編（3日）

駐日大使令嬢真弥子の専従講師としてまりなは学校へ行く。松乃に校内を案内してもらったあと学校内を探索していると、車にひかれそうな真弥子を発見する。

⬆初対面の真弥子からは、護衛なんていらないと言われる

⬇深夜の宴会では服を脱いで、文字どおり裸のつきあい。徐々に打ち解ける2人


攻略チャート

- 学校内と女子寮を探索する
- 校門前で怪しい車にひかれそうな真弥子を助ける
- 本部で怪しい車のことを報告。さらに大使館で御堂と話す
- 女子寮に真弥子がいないので学校に探しに行く
- 真弥子を見つけて、まりなの自宅に連れていく
- 真弥子の荷物を取りに女子寮へ向かう
- 本部で真弥子が使っている薬の分析をたのむ
- 自宅に親友の弥生を呼ぶ

小次郎編（3日）

外国人学校校長の孔から、紛失した絵画の捜索を依頼された小次郎。孔の家で説明を聞いていると、元同僚の弥生と二階堂が現れて、桂木探偵事務所も同じ捜査依頼を受けていることを知る。

⬇茜に紹介された孔という男から、紛失した絵画の捜索を依頼される

⬆チンピラに絡まれるプリンを助ける。男の子のような格好だが、実は女の子

攻略チャート

- 孔の家で依頼を受ける
- ショットバーでグレンと会う
- 桂木探偵事務所、孔の家、弥生のマンションを探索
- 学校の図書館で松乃に会う
- 孔の家に行き捜査状況を報告
- 事務所の外でチンピラに絡まれているプリンを救う
- ショットバーでシリアと知り合う
- 事務所に帰る

©C's ware

EVE burst error チャートで徹底攻略

12月4日 殺人事件発生

小次郎編では、倉庫街で助けたプリンが事務所に住み着くことになり、まりな編では保険外交員の鈴木が行く先々に出没するようになる。謎の多いこの2人の行動に注目しておこう。深夜には殺人事件が発生して、2つの物語は少しずつひとつに近づいていく。

シナリオ共通のポイント

小次郎編で死体を発見している状態でないと、まりな編のシナリオは日付が変わる直前で進行しなくなる。先に小次郎編を12月5日まで進めてから、まりな編をプレイすることをオススメする。

真弥子を救出

この日、初めて主人公どうしが協力する場面が発生する。学校のプールで、まりなの親友であり、小次郎の元恋人でもある弥生を介して2人は出会う。その後、校門の前で襲われている真弥子を小次郎が見つけ、まりなも駆けつける。

⬆真弥子のピンチを小次郎とまりなで救う！

小次郎編

捜査2日目にして急展開。早くも紛失した絵画を発見してしまう。しかし、小次郎に差をつけられたと思った二階堂の行動がだんだんおかしくなる。小次郎は、弥生に迫ったり殺人現場に姿を現す二階堂を目撃することになる。

攻略チャート

1. 学校の図書館で松乃と共に絵画について調べる
   - 事務所の端末を使って考えをまとめる
2. 孔の家で絵画を発見する
   - プリンと学校のプールへ行く
   - 学校の図書館で口論するまりなを見かける
   - 事務所で大使館の場所を調べて見に行く
   - 桂木探偵事務所の奥で二階堂が弥生に迫るのを見てしまう
3. 不審な電話があり、孔の家に向かうと人が死んでいる

1 絵画の秘密

小次郎は、絵画の手がかりを得るために外国人学校の図書館へ向かう。図書館員松乃の協力を得て専門書を調べると、絵画には美術的な価値が無い代わりに、携わった者は必ず死ぬというオカルトめいた逸話があることを知る。

⬆図書館に勤める松乃の協力で絵画の秘密が判明する

2 事件解決？

絵画の紛失した現場を再び調べると、引き出しの中に残されたメモをヒントに絵画を発見。事件は見事解決となり、報奨金を手に入れたものの、あまりにも手の込んだ隠しかたに疑問が残る。

3 殺人現場での出会い

孔からの奇妙な電話を受けた小次郎は孔の家へ向かう。家の中に入ろうとすると、突然二階堂が現れ、慌てて去っていく。家の中には見知らぬ男の首切り死体が。死体を調べていると謎の女、氷室恭子が現れる。恭子がただものではないと感じた小次郎は、彼女に自分の連絡先を教えて現場を去る。

⬆孔の家で、見知らぬ男が惨殺されていた！

⬅犯人ではないが、ただ者ではない女

まりな編

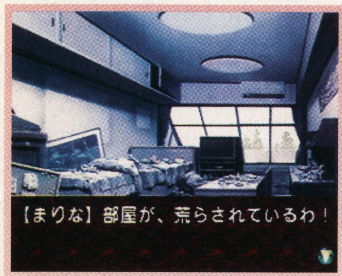
なにかと突っかかってくる女教師シリアと、生意気な女生徒氷室恭子の正体が気にかかる。真弥子がさらわれそうになったり、女子寮の真弥子の部屋が荒らされたりと受難が続くことになる。

攻略チャート

- 本部で薬の分析結果を聞く
- 学校のプールで弥生と出会う
1. 女子寮で真弥子の部屋が荒らされているのを発見する
2. 松乃から氷室の正体を聞いて本部で氷室について調べる
   - 校門前で会った怪しい言動の女シリアを尾行する
   - 学校の屋上で真弥子と昼食
3. 女子寮で謎の人物に背後を取られて脅迫される
4. FAXで夜の学校へ呼び出され、シリアと戦う
   - 帰宅後に本部長から電話で呼び出される

1 部屋を荒らされる

真弥子が授業を受けているあいだに女子寮に行くと、シリアが現れる。入れ違いで中に入ると真弥子の部屋が荒らされている。



⬆手のつけようがないくらい、部屋をメチャクチャに荒らされてしまう

2 氷室恭子の正体

屋上で松乃と恭子が密談しているのを見かけるまりな。そのあとで図書館に行って松乃に迫ると、恭子がまりなと同じ組織の人間だということがわかる。本部で調べると氷室の捜査任務も判明する。

3 まりなピンチ！

荒らされた真弥子の部屋を再び訪れると、何者かに背後をとられて脅迫される。そのあと本部に報告に行くと、テラーというナイフを使う暗殺者のことがわかる。

⬆突然、背後からナイフを突きつけられる

4 シリアとの戦い

何者かにFAXで呼び出されて夜の学校へ。待ち合わせ場所の屋上で待っているとシリアが現れる。真弥子をエサに決闘を申し込まれピンチにおちいるが、なぜか校舎にいた鈴木に助けられる。

⬆真弥子を盾に取られて、まりなは拳銃を撃つことができない

12月5日 二階堂が指名手配に

昨夜の殺人事件の容疑者として二階堂が指名手配される。さらに、殺された男が外国人学校の校長ストールマン孔だと判明する。小次郎が会っていた孔はニセモノだったのだ。まりなは孔の殺害方法にテラーとの共通点が多いことが気になる。しかし容疑者である二階堂は、死体となって発見される。

⇧二階堂も殺されてしまった！

シナリオ共通のポイント

まりな編で二階堂の死体が発見されないと、小次郎編が途中で進まなくなる。また、この殺人の直前のやりとりは、それぞれのシナリオで見ることができる。

⇧小次郎がホテルで見た茜の口論の相手は…

小次郎編

絵画発見で報酬は得たが、納得のいかない展開だったことにこだわっていた小次郎は、孔がニセモノだと知り再び捜査を開始する。

攻略チャート

- 桂木探偵事務所、孔の家、大使館を探索
- 学校前で松乃に会い図書館で話をする
- ① 事務所に恭子が訪れる
- グレンから連絡が入りショットバーで会う
- 孔の家の前で警官ともめているプリンを見かける
- ショットバーでアクアに会う
- ② 弥生に電話で呼び出されて桂木探偵事務所へ会いに行く
- ③ 女子寮で恭子と話し合う
- ④ 事務所でシリアを助ける

① 恭子が事務所に来る

昨夜の殺人の犯人が二階堂だとは思えない小次郎のもとに、昨夜の殺害現場で出会った謎の女、恭子が訪ねてくる。彼女は自分が国家機関のエージェントであることを話し、小次郎に協力を求める。

⇧殺人現場で知り合った恭子。どうやら国の秘密組織に在籍しているらしい

② 弥生とのきずな

突然事務所に弥生から電話がかかってくる。様子がおかしいので弥生の下に向かうと、二階堂が死んだことや事務所での自分の立場の重さを打ち明けられる。小次郎は弥生の力になることを決意。

⇩頼れる人がいない寂しさに耐えかねて泣く弥生。2人の絆は切れない

③ 恭子に会いに行く

恭子に協力することを決めた小次郎は、恭子の住む女子寮へ行く。死んだ孔が金を着服して絵画を入手したことや、エルディア共和国の内政不安が事件に絡んでいることを知り、捜査の方針を固める。

④ 真夜中の訪問者

夜の倉庫街で怪しい声を聞き、あたりを調べるが誰もいない。事務所に戻ると、ナイフを持ったシリアが現れる。彼女はプリンの居場所を聞き出すために襲いかかってくるが、突然倒れてしまう。

⇧足のケガが原因で倒れるシリアを小次郎は助けることに

まりな編

テラーがらみの殺人事件が気になるまりなは、真弥子とスケジュールを話し合い、単独行動をとることにする。学校以外の広範囲を捜査することになる1日だ。

攻略チャート

- 学校内、桂木探偵事務所、孔の家、本部を探索する
- ① 孔の家の前で鈴木の車を調べる
- ② ホテルで死体を発見
- 桂木探偵事務所、学校内、女子寮を探索する
- ③ ホテルで鈴木と会う

① 謎多き鈴木

孔の家の前で警官と立ち話をする鈴木を発見。鈴木の正体を探るために、近くに止めてあった鈴木の車の中を調べる。車内を物色していると、突然鈴木が車に戻ってきてしまう。慌てて後部座席に隠れているとそのまま車が発進、ホテルに到着する。まりなは鈴木の跡を追い、ホテルへ入る。

⇨後部座席で息をひそめハメに

② 二階堂死亡

間違えて関係のない部屋を調べていると、突然人の話し声が。慌ててクローゼットに隠れると、部屋の中で男女の口論が始まる。しばらくしてクローゼットから出ると、二階堂が死んでいる。

⇧男女の話し声が聞こえていたが、外に出てみると二階堂が死んでいた

③ 恐怖のルームサービス

真弥子の安全を考えてホテルに宿泊していると、覚えのないルームサービスでケーキが届く。なんと中身は爆弾だった。慌てて外に出ると、拳銃を持った連中と遭遇。結局、本部ビルに泊まる事になる。

⇩箱の中にはケーキの代わりに時限爆弾が入っていた

⇧外には拳銃を持った連中がうろついていた。安全な場所は本部だけだ

EVE burst error チャートで徹底攻略

12月6日 つながる2つの物語

エルディア国の改革派と保守派の抗争が、事件のカギを握っていることが判明。2人の次期女王候補の存在が明らかになり、血生臭い抗争はさらに激化していく。

シナリオ共通のポイント

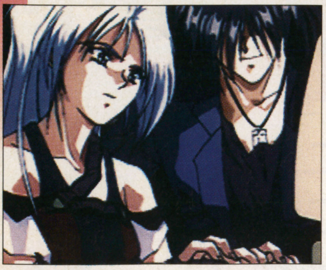
この日のシナリオには、マルチサイトシステムを駆使しなければゲームを進行できなくなる場面が2つあるので詳しく解説する。

大使館でのかけひき

まず小次郎編をプレイし、盗聴器を持って大使館に乗り込むシーンまで進めよう。まりな編を先に進めると、謎のFAXを受け取った場面から進行しなくなる。

データベースに侵入

小次郎編、まりな編ともに、パソコンを使って国家機関のデータベースに侵入する場面まで進める。この場面では、ゲーム中のパソコンの画面に少し変化が見られるたびにシナリオを切り替えて、並列したストーリーを進行させていかなければならない。


⬆データベースに侵入するシーン。シナリオの切り替えが重要となる

小次郎編

この日は恭子との共同捜査で学校や大使館に乗り込むことになる。さらに、謎の少女プリンの秘密が明らかになり、ニセ孔ことディーブも、再び姿を現す。

攻略チャート

- 桂木探偵事務所、学校、女子寮、孔の家を探索
- 大使館前で恭子と出会い、大使館の中に入ることになる
- 事務所の端末を使い、データベースに侵入する
- ニセ孔を探してホテルへ行く
- ① 恭子と学校のディレクタールームを調べる
- 大使館内に侵入する
- ② プリンに連れられてプリンの主に会いにホテルへ行く
- 謎の集団に襲撃されて廃ビルに連れていかれる
- ③ 事故に見せかけて殺されそうになる

① ニセ孔を追う

恭子と共に学校のディレクタールームを探索しているときに、ニセ孔の姿を見かける。ニセ孔を追いかけると、エルディア大使館にたどり着き侵入することになる。

⬆突然の人影に、慌てて机の下に潜り込む２人。現れたのはニセ孔だ

② プリンの正体

再び姿を見せたプリン。彼女の主に会うためホテルの一室へ行くと、プリン自身がエルディア国の女王候補プリシアであることが判明する。しかし、ニセ孔ことディーブの一味に部屋を襲撃されて、抵抗もむなしく捕まってしまう。

⬆プリシアはプリンとしての別の人格を、暗示で植え付けられていた

⬇倒しても倒しても次々と現れる敵に、小次郎は決死の特攻をするが捕まってしまう

③ 謎の命の恩人

体の自由を奪われた状態で車に乗せられた小次郎と茜。そのまま海へ突き落とされて死を覚悟していると、謎の紳士に救出される。

⬆まりな編に出没する鈴木に救われる。その正体は？

まりな編

真弥子が女王候補だとわかったのもつかの間、護衛任務を解任されてしまう。釈然としないまりなは、独自で調査を続行する。

攻略チャート

- 大使館、桂木探偵事務所、本部、セントラルアベニューを中心に探索する
- 大使館の隠し部屋で御堂と小次郎の会話を聞く
- 本部で国家機関のデータベースにアクセスする
- 桂木探偵事務所、あまぎ探偵事務所、大使館を探索する
- ① ホテルで拳銃を突きつけられている茜を発見。跡を追う
- ディーブを追ってホテルへ
- ② 船室に閉じこめられる
- ③ 自宅に鈴木が訪ねてくる

① 廃ビルに潜入

連れ去られた茜を追うと、怪しい廃ビルを発見。中に潜入すると、またしても鈴木と顔を合わせる。2人はビルの中で茜と小次郎がとらわれている姿と、ボスのディーブが車で逃走する場面を目撃。二手に分かれ、まりなは車を追う。

⬆まりなのピンチに必ず現れる鈴木。あんたはいったい何者なんだ

② まりな捕らわる

ディーブに捕まってしまうまりな。しかし、見知らぬ部屋に拘束されているところを謎の美女に救われる。外に出ると船上にいることが判明。船室を探索中、ディーブが殺されているのを発見する。

⬆気が付くと船室に閉じこめられていた

⬇死体を発見したところに本部長が登場

③ 2人の甘い夜

ディーブ殺しの疑いが解けて帰宅すると、部屋に鈴木が訪ねてくる。真夜中のデートを満喫したあと、2人は結婚の約束を交わす。

⬇鈴木が何者であっても、２人の気持ちはひとつだ

全機種の狙い目ソフトを追跡だ

注目美少女追っかけ情報

現在挙がっているソフトの中から、新規情報のある物や、狙い目ソフトをピックアップしてビシビシ調査してみたぞ。

美少女バレンタイン特集

PlayStation編

Cross Romance（クロス・ロマンス）

発売元	日本物産
発売日	3月未定
ジャンル	TBL
開発進行度	98%

女子高生との恋愛アドベンチャーを軸に、ストーリーの合間に麻雀や花札が挿入されていくもの。対戦、トーナメントモードがある。

メーカーからのコメント
ハマッてます。歳を忘れて、感情移入しますよコレ！ 絶対おすすめ！。　営業部　みうみう氏

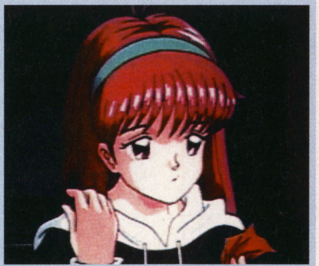
この少女達と恋愛模様を繰り広げる

ときめきメモリアル Selection藤崎詩織

発売元	コナミ
発売日	3月27日
ジャンル	ETC
開発進行度	90%

藤崎詩織のデビューシングル2曲をビデオクリップとともに収録し、ボイスデータや、4つの新シナリオでのミニデートも楽しめ、CGデータも入っている。

曲タイトルの一部。流れる空を背景に詩織の映像が挿入される



ビデオクリップのワンシーン。スタジオで飴を食べているようだ

これがボイスデータを楽しむモード。文字を選んでボタンを押す

セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS

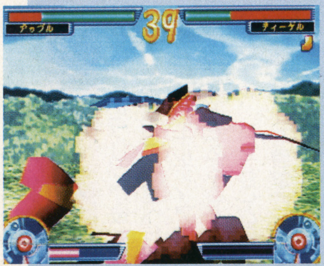
発売元	バンダイビジュアル
発売日	3月28日
ジャンル	格闘
開発進行度	90%

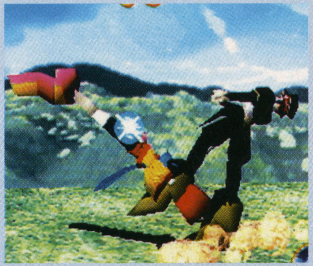
以前の新作紹介ではいなかった新キャラのアップル。彼女は、ライム達が目覚めなかったときのための予備のマリオネットで、性格は引っ込み思案で奥ゆかしいぞ。

新キャラアップル

真っ赤なボディスーツが派手

敵の近くでの技「おなかへ頭突き」。このあと相手を吹き飛ばす



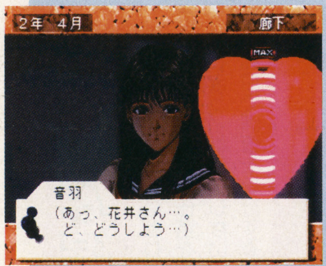


空中からの飛び込み技。着地後スライディングになる

BOYS BE…

発売元	講談社
発売日	3月下旬
ジャンル	SLG
開発進行度	95%

10人以上の少女達と淡い恋物語を繰り広げる。どの女の子に気持ちを傾けるかを天秤表現したり、とにかく気持ちを表現するためのシステムがかなり充実している。



ハートインプレッションは相手への恋愛感情の大きさを表現可能

英雄志願 Gal Act Heroism

発売元	マイクロキャビン
発売日	今春
ジャンル	RPG
開発進行度	45%

3人の少女達を、シナリオをこなしつつ英雄に育てる。表情豊かに喋りまくる快適・劇的RPG。

メーカーからのコメント
いやー作ってる本人達でさえ驚くほど喋ります（台本の厚さが10cm位あった）。OPも上がるし楽しみだなぁ。　嵐の広報　東山氏

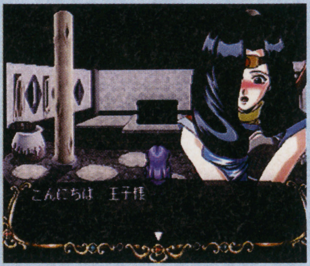
©Nihon Bussan・KONAMI・あかほりさとる／ねぎしひろし／ことぶきつかさ／角川書店／創通エージェンシー／テレビ東京／バンダイビジュアル・タマプロダクション／シュワッチプロダクション／講談社・MICRO CABIN／!BREAK

注目美少女追っかけ情報
美少女の出演するソフトを追跡調査

ネクストキング 恋の千年王国

発売元 バンダイ
発売日 今春
ジャンル SLG
開発進行度 40%

選挙権を持つ12人の女性の好感度を上昇させ、王様になるのが最終目的。基本はボードゲームで1週間を基本に行動し、金曜は女の子と冒険（デート）する。



⇧女の子との面会シーン。彼女はクミン。恥ずかしがり屋で禁欲的な少女

エーベルージュ

発売元 タカラ
発売日 5月未定
ジャンル SLG
開発進行度 50%

主人公は魔法学校の生徒。そこで魔法を学びつつ恋をしていく。全体としては9～10歳と14～16歳までの2つに分かれており、前編でとった行動は後編にも影響してくる。通常のゲーム上では1週間を一つの単位として行動する。

目パチ
ロパク

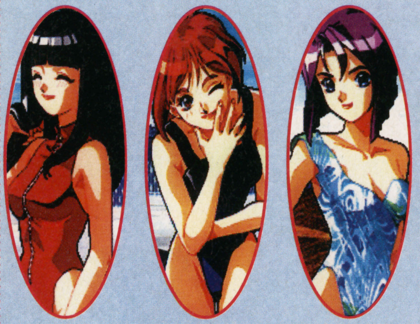
⇧主人公と生活を共にするノイシュだが、女の子にも見える

初恋ばれんたいん

発売元 ファミリーソフト
発売日 未定
ジャンル SLG
開発進行度 70%

高校2年生の主人公が高校3年生のバレンタインデーまでに女の子に告白を受けることが最終目的。

⇧告白を受けた時点でエンディングになる



NOëL2（仮称）

発売元 パイオニアLDC
発売日 未定
ジャンル ETC
開発進行度 5%

現在分かっていることは、メインキャラクタが変わること、舞台が古都であること。古都が京都で、京都弁で話してこられたら燃えるんだけどなぁ。

Sega Saturn編

ROOMMATE ～井上涼子～

発売元 データム・ポリスター
発売日 2月14日
ジャンル SLG
開発進行度 100%

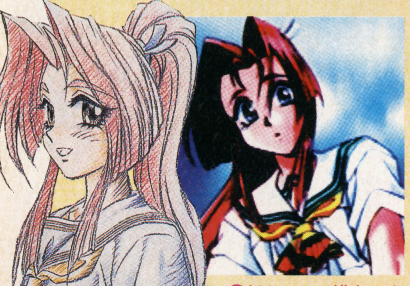
女子高生の井上涼子ちゃんと3カ月間の同居生活を送るSLG。サターンの内蔵時計と連動しているため進行はリアルタイムで、時間によってイベントが発生する。

メーカーからのコメント
ご心配をおかけしましたが、発売日が2月14日に決定しました！ ということは涼子ちゃんとバレンタインデーを過ごすためには、発売日に必ずアクセスしなくてはいけないということなので、よろしくお願いします。 広報 青木氏

卒業 ～クロスワールド～

発売元 小学館プロダクション
発売日 3月下旬
ジャンル ADV
開発進行度 95%

オリジナルのキャラクタをはじめとする、「卒業」や「卒業II」のヒロインたちと行動するコマンド選択方式のアドベンチャー。



⇧新キャラの横山めぐみ。静御前風の髪型だ

雀帝 バトルコスプレイヤー

発売元 ダイキ
発売日 4月18日
ジャンル ETC
開発進行度 80%

実写のキャラとアニメ映像のキャラを交えて、コスプレ衣装を争奪する麻雀ゲーム。

⇧青い光に包まれたトントン。これから相手のコスチュームを着るのだろうか

デジタルアンジュ ～電脳天使SS～

発売元 徳間書店インターメディア
発売日 今春
ジャンル ADV
開発進行度 35%

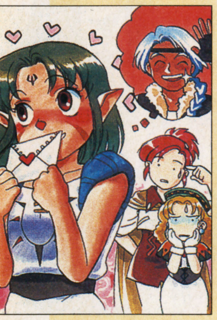
黙示録と諸世紀をモチーフに、天使と堕天使が登場するADV。選んだ選択肢により主人公の性格が変化し、後の展開や結末に影響を与えることになる。

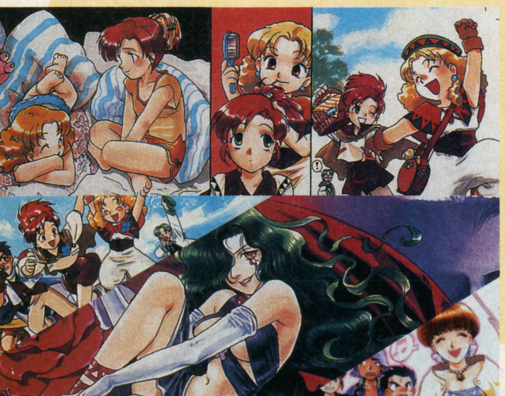
⇩天使のベルの笑顔。安らぐ

魔法学園 ルナ！

発売元 角川書店／ESP
発売日 今春
ジャンル RPG
開発進行度 35%

海の上を移動するイェン島にある魔法学園が舞台。エリーとレナの2人の少女が繰り広げる、元気一杯のほのぼのRPG。



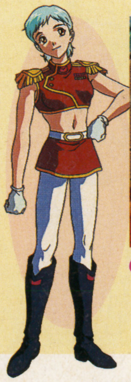


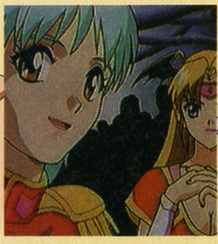
ボイスファンタジア 失われたボイスパワー

発売元 アスク講談社
発売日 今春
ジャンル ADV
開発進行度 70%

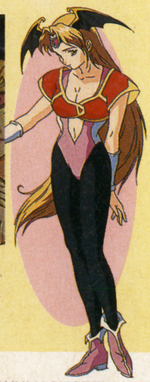
昼と夜のパートに分かれ、ゲーム世界に閉じ込められた声優たちを、解放してゆくというもの。本来の姿の夜のパートが情報を得やすくなっている。

⇩昼のパートはアドベンチャー





⇧雀荘ムーントラップでのワンシーン。基本的に脱衣することはない



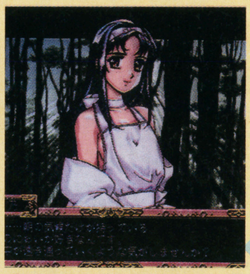
©PLEX／BANDAI／MARS・FUJITSU REPROGRAM TAKARA
・Family Soft／Fill in Cafe・PIONEER LDC・SOFIX／イースリースタッフ マーカス／小学館プロダクション・DAIKI・TOKUMASHOTEN
INTERMEDIA・ASK Kodansha・STUDIO ALEX／GAME ARTS 角川書店／ESP／GAME ARTS／STUDIO ALEX

フォトジェニック

発売元 サン電子（サンソフト）　発売日 未定　ジャンル SLG　開発進行度 30%

写真を撮ることで3人の少女たちとの心の交流を深め、切ない恋模様を描いていくSLG。

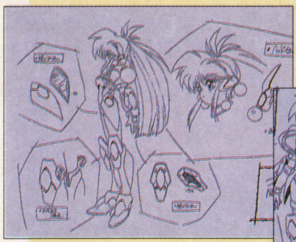
メーカーからのコメント
季節ごとに、ヒロインたちがどのように変化するのかお楽しみに。　広報 今関嬢氏

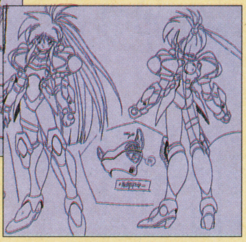

⇧原画は今をときめくすぎやま現象。画面はパソコン版

銀河お嬢様伝説ユナ3 ～ライトニング・エンジェル～

発売元 ハドソン　発売日 未定　ジャンル ADV　開発進行度 30%

お気楽な生活を送るユナの前に突然、謎の軍団が来襲。地球の危機に、かつてのライバルや仲間たちと立ち向かうユナの物語。


⇩ユナの新しいバトルスーツの設定資料。いろいろな新機構がついている


⇧これもユナの新バトルスーツの設定。他のキャラの設定が出るのはいつの日か

センチメンタル・グラフティ

発売元 NECインターチャネル　発売日 未定　ジャンル SLG　開発進行度 70%

ある日主人公は差出人の名前も住所も消えてしまった一通の手紙を手にする。封を開けると、そこには『会いたい』の一言が。小・中学生の頃に全国の学校を転々としていた主人公は、手紙の送り主を求めて全国を旅する。12人の少女達と新たな思い出を重ねながら。

My Dream ～On Airが待てなくて～

発売元 日本クリエイト　発売日 未定　ジャンル SLG　開発進行度 70%

声優を目指す8人の女の子たちを導くSLG。プレイヤーは直接レッスンできないかわりに、情報を与えたりして協力できる。

⇧これがヒロイン達のスケジュール表。いろいろと忙しそうだ

⇩ヒロインのうちの1人、久藤はるか。元不良で、男まさり

⇧ヒロインのうちの1人、内海

卒業S

発売元 NECインターチャネル　発売日 未定　ジャンル SLG　開発進行度 80%

担任教師として、5人の女の子が無事に卒業していくまでを見守っていく育成SLG。基本的に1週間ごとに区切られたスケジュールを決めてゆき、途中で文化祭などのイベントも発生する。サターンオリジナルの画面を公開。

⇧清華祭の一幕

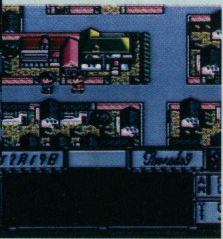
Super Famicom 編

同級生2

発売元 バンプレスト　発売日 3月未定　ジャンル ADV　開発進行度 70%

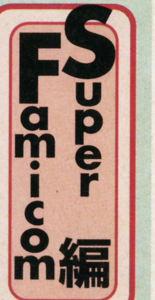
おなじみエルフの同名ソフトの移植モノ。SFC版ならではのオリジナルキャラも登場するぞ。

⇦⇩基本的なフィールド画面での移動シーン。通常1人で移動する



⇦ヒロインの舞島可憐。芸能界で活躍中のスーパーアイドル

メーカーからのコメント
現在は簡単に言うと、全てのメッセージが時間や場所、シナリオ進行に矛盾するところがないかのチェックを行っています。CD-ROMと違い容量の制限が厳しく作業は難航していますが、グラフィックについてはSFCの常識を覆すものに仕上がっています。どうかご期待ください。　広報 人見氏



©SUNSOFT／フィルインカフェ／ゼロシステム／すぎやま現象・HUDSON SOFT／RED／イラスト：明貴美加・NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス　イラスト　甲斐智久・日本クリエイト・NEC Interchannel LICENCED BY HEAD ROOM・エルフ／バンプレ企画／BANPRESTO

注目美少女追っかけ情報
美少女の出演するソフトを追跡調査

ワクワク・ドキドキ 美少女の登場する 注目ソフト開発状況一覧カレンダー

発売日	タイトル	ジャンル	メーカー名	開発進行度
Play Station				
2月21日	Nage Libre(ナージュリーブル) ～螺旋の相剋～	SLG	バリエ	100%
2月21日	宝魔ハンターライム WITH ペイントメーカー	ETC	アスミック	100%
3月14日	魔法少女プリティサミーPart2 In the Julyhelm	ADV	パイオニアLDC	95%
3月14日	リフレインラブ～あなたに逢いたい～	SLG	リバーヒルソフト	100%
3月27日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	ETC	コナミ	90%
3月28日	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	格闘	バンダイビジュアル	90%
3月28日	ドキドキプリティリーグ	SLG	エクシングエンタテイメント	90%
3月28日	BOYS BE...	SLG	講談社	95%
3月下旬	Queens Road	SLG	エンジェル	95%
3月未定	Cross Romance（クロス・ロマンス）	TBL	日本物産	98%
3月未定	スタンバイ Say You!	SLG	ヒューマン	70%
3月未定	同級生2	ADV	バンプレスト	95%
3月未定	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	ADV	バンプレスト	100%
4月未定	エルフィンパラダイス	SLG	アスク講談社	60%
今春	ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー～	ETC	データイースト	70%
今春	英雄志願 Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	45%
今春	ネクストキング 恋の千年王国	SLG	バンダイ	40%
今春	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	ADV	アスク講談社	70%
今春	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	ガスト	45%
今春	メタルエンジェル3（仮称）	SLG	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	80%
今春	メルティランサー2	SLG	イマジニア	60%
5月下旬	エーベルージュ	SLG	タカラ	50%
5月未定	STRESSLESS LESSON～れすれす～	PZL	マックス ファイブ	89%
7月未定	夢・色いろ	SLG	フェザード	40%
今夏	個人教授	SLG	毎日コミュニケーションズ	20%
今夏	卒業 VACATION	SLG	毎日コミュニケーションズ	20%
今夏	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 虹色の青春	ADV	コナミ	?%
1997年未定	アドヴァンストV.G.2	格闘	テイジイエル（TGL）	30%
1997年未定	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	60%
1997年未定	子育てクイズ マイエンジェル	ETC	ナムコ	10%
1997年未定	フォトジェニック	SLG	サン電子（サンソフト）	30%
発売日未定	NOëL2(仮称)	ETC	パイオニアLDC	5%
発売日未定	初恋ばれんたいん	SLG	ファミリーソフト	70%
Sega Saturn				
2月14日	サクラ大戦 花組通信	ETC	セガ	100%
2月14日	だいな♡あいらん	ETC	ゲーム アーツ	100%
2月14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	ビデオシステム	100%
2月14日	ROOMMATE～井上涼子～	SLG	データム・ポリスター	100%
2月28日	天地無用！ 連鎖必要	PZL	パイオニアLDC	95%
2月下旬	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ETC	ソネット・コンピュータエンタテイメント	100%
3月14日	アドヴァンストV.G.(初回限定ジグソーパズル付)	格闘	テイジイエル（TGL）	90%
3月14日	爆れつハンターR	RPG	キングレコード	100%
3月20日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	ETC	コナミ	80%
3月28日	センチメンタル・グラフティ・ファーストウィンドウ	ETC	NECインターチャネル	70%
3月28日	花組対戦コラムス	PZL	セガ	?%
3月下旬	卒業 ～クロスワールド～	ADV	小学館プロダクション	95%
3月下旬	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	TBL	データイースト	80%
3月未定	スタンバイ Say You!	SLG	ヒューマン	70%
3月未定	ドラゴンマスターシルク	RPG	データム・ポリスター	95%
4月18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	ETC	ダイキ	80%
4月未定	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	Sada Soft	50%
今春	ヴォイス ステーション Part1	ETC	ソネット・コンピュータエンタテイメント	50%
今春	英雄志願 Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	35%
今春	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ～	ADV	BMGジャパン	60%
今春	機動戦艦ナデシコ やっぱり最後は『愛が勝つ』？	ADV	セガ	?%
今春	スレイヤーズ（仮称）	SLG	角川書店／ESP	50%
今春	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	徳間書店インターメディア	35%
今春	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	ADV	アスク講談社	70%
今春	魔法学園 LUNAR!	RPG	角川書店／ESP	55%
5月9日	フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	ETC	メディアエンターテイメント	50%
5月末	エーベルージュ	SLG	タカラ	40%
今夏	DESIRE ～背徳の螺旋～	ADV	イマジニア	50%
今夏	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春～	ADV	コナミ	?%
今夏	瞳 Evolution(仮称)	SLG	メディアリング	30%
1997年未定	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～(仮称)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	55%
1997年未定	スチームハーツ	STG	テイジイエル（TGL）	40%
1997年未定	DREAM SQUARE 山田まりや	ETC	ビデオシステム	?%
1997年未定	フォトジェニック	SLG	サン電子（サンソフト）	30%
発売日未定	怪盗セイント・テール	ADV	トミー	?%
発売日未定	下級生	ADV	エルフ	?%
発売日未定	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	ADV	ハドソン	30%
発売日未定	卒業S	SLG	NECインターチャネル	80%
発売日未定	センチメンタル・グラフティ	SLG	NECインターチャネル	70%
発売日未定	同級生2	ADV	NECインターチャネル	90%
発売日未定	ときめきミュージックCD2(仮称)	ETC	コナミ	?%
発売日未定	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	19%
発売日未定	ドラゴンナイト4	SLG	NECインターチャネル	20%
発売日未定	プラドルDISC vol.4 黒田 美礼	ETC	Sada Soft	3%
発売日未定	ぷるるん！withシェイプUPガールズ	PZL	J・ウイング	?%
発売日未定	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	日本クリエイト	50%
発売日未定	魔法少女プリティサミー	ADV	NECインターチャネル	20%
発売日未定	MARICA～真実の世界～	RPG	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	70%
発売日未定	ミニスカポリス(仮称)	ETC	Sada Soft	5%
発売日未定	MONSTER MAKER HOLY DAGGER モンスターメーカー・ホーリーダガー	RPG	NECインターチャネル	20%
発売日未定	LUNAR－エターナルブルー－	RPG	ゲームアーツ	35%
Super Famicom				
3月未定	同級生2	ADV	バンプレスト	70%
PC-FX				
今春	続・初恋物語 ～修学旅行～	SLG	NECホームエレクトロニクス／徳間書店インターメディア	80%
発売日未定	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	60%
発売日未定	卒業R	SLG	NECアベニュー	100%
発売日未定	となりのプリンセス ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	70%
発売日未定	ドラゴンナイト4	SLG	NECアベニュー	95%
発売日未定	みにまむなのにっく	ADV	スタジオOX／NECホームエレクトロニクス	50%
発売日未定	ルルリ・ラ・ルラ	ACT	NECホームエレクトロニクス	70%
発売日未定	惑星攻機隊 りとるキャッツ	SLG	NECホームエレクトロニクス	50%
Arcade				
3月未定	VS雀士ブランニュースターズ	TBL	ジャレコ	80%
3月未定	麻雀ハイパーリアクション2	TBL	サミー工業	70%
発売日未定	スーパーリアル麻雀PⅦ	TBL	セタ	20%

PC-FX編

となりのプリンセス ロルフィー

発売元 NECホームエレクトロニクス
発売日 未定
ジャンル ADV
開発進行度 70%

魔界の王女であるロルフィーを人間界で4カ月間修業させて、立派なプリンセスにするという内容。

⇧FXのマスコットキャラ、『ロルフィー』の目覚め

みにまむなのにっく

発売元 スタジオOX／NECホームエレクトロニクス
発売日 未定
ジャンル ADV
開発進行度 50%

主人公はちっちゃくなってしまった女の子たち。選んだ選択肢によって、さまざまなグラフィックやシナリオを楽しむことができ、ミニゲームも盛り込まれている。

⇨アニメはスタジオOX。燃える

Arcade編

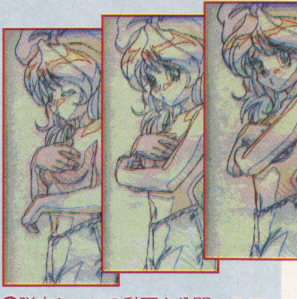
麻雀ハイパーリアクション2

発売元 サミー工業
発売日 3月未定
ジャンル TBL
開発進行度 70%

上がった役によって、脱衣パターンが変化する脱衣麻雀。また、観客のリアクションでプレイヤーの視点が変わる機能もある。

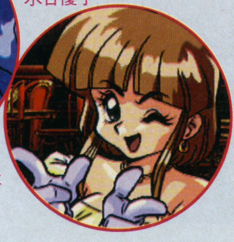
⇧ヒュパティア16歳。声はこおろぎさとみ

マニア号泣、キャラデザは土器手 司だ!!



⇩クラリッサ17歳。声は水谷優子

⇧ランドール26歳。声は折笠愛。化粧薄いです



⇧脱衣シーンの動画を公開。この続きはゲーセンで

VS雀士ブランニュースターズ

発売元 ジャレコ
発売日 3月未定
ジャンル TBL
開発進行度 80%

16人のキャラの中から、3人一組みのチームを作って対戦する脱衣麻雀。2P通信対戦も可能。

⇧対局を有利に運ぶ必殺技を各キャラが持っている

©NEC Home Electronics・スタジオOX／NEC Home Electronics・JALECO・SAMMY

あなたは、今、ときめいていますか？
寒い冬こそ燃え燃え♥の人に捧げるファンページ！

ときめき Hot Line

毎日毎日寒いけど、そんな時こそコタツを飛び出し虹色の青春を謳歌するのが若者というもの。それはさておき、今回は新プライズ紹介&徹底攻略？よ♥

●読者イラスト（埼玉県／はせがわ　りゅう）
Newキャラみのりちゃん♥すごくかわいいです♥外見だけでめちゃくちゃ気に入っちゃいました（笑）。ドラマシリーズ早く出てほしいなー。みのりちゃんって古式さんに顔立ちが似ているけど、これはみのりちゃんの特徴をつかんだナイスイラストですね。

新登場プライズ フラットキーホルダーを手に入れる方法

この2月に登場の新プライズ、ときめきフラットキーホルダー。本体は厚さ5㎜のゴム製で、各キャラを約8㎝×約5㎝のサイズに形どったもの。彫り込まれた線がビミョーな立体感を出しています。キーリング部分にはビニール製のスパイラルコードがついていて腕につけることもできるのよ。ダッコチャン人形もメじゃないわね。

Get it！パッケージ攻略

プライズで気になるのはどうやったら取れるのか、よね。そこで今後プライズを紹介する時はあわせてパッケージも紹介するようにしたいと思います。ま、パッケージの形から判断した「気分はもう攻略」っていうことで、ご参考までに。

➡いかにもな形の穴が開いているう！

⬆オリジナルポストカード付きなのですー♥

⬆ヌルいメモラーを拒む湾曲したパッケージ

さて、フラットキーホルダーのパッケージは底面から見ると紡錘形をしていて、あたかもつぶれた枕のごとし。ポイントは4ヵ所に開けられた長円形の穴。2つずつ向かい合わせになっているので、側面からクレーンではさんで穴にひっかければOKかな？

➡寝ているパッケージは難しい感じね

➡立っているパッケージが狙い目かな

お待たせ！「Shiori Mate」第2期会員募集♥

詩織情報にいち早くアクセスできる藤崎詩織オフィシャルファンクラブ「Shiori　Mate」が第2期会員を募集します。募集期間は2月15日から3月14日まで。お問い合わせは〒160　東京都新宿区新宿2―1―5　パークサイドスクエア4F　TEL03（3341）3540（受付時間は月～金の15～18時）まで。惜しくも前回の募集を逃してしまった人も、聞いてないよ～という人も、この機会を逃してはならない！　と、思いますのよ。

次号予告などなど

今回はプライズ攻略などやってみましたが、ヌルいよお前と言う方は、どんどん文句のお便りを下さい。さて次回は…折しも詩織ちゃんのアルバム発売日ということで、徹底試聴！『My　Sweet　Valentine』の予定。他にも何かがある？　期待しないでお待ち下さい。そして毎度毎度の投稿募集。テーマは①タイトル枠用のイラストを常時募集。あとは何でも構わないのですが、現在特に②虹野さん③みのりちゃんのイラストを募集。宛先は〒105　東京都港区東新橋1-1-16　TIM　FMW編集部「ときめき」係まで。よろしくね♥

©KONAMI

電脳 FIGHTERS MEGAMIX 立方魔術団

今回はがらっと趣向を変えて、メガミックスの開発者お2人にインタビュー。隠しキャラ、にく情報も掲載だ。

格闘アクション **ファイターズメガミックス**
セガ
SS 発売中 5800円
バックアップメモリー対応（23ブロック）
同画面対戦可能（2人まで）

開発者直撃インタビュー 隠しキャラの秘密に迫れ

今回は、AM2研のファイターズメガミックス開発チームの長、片岡洋氏と、デザイン担当の西村謙太郎氏に直撃インタビューを敢行。隠しキャラでボツになったキャラの話や、ウラバン、小学生ハニーの秘密などなど、メガミックスで正式に公開されてないことや、謎の数々を大公開しよう。

AM2研プランニングセクション マネージャー 片岡洋氏

プロフィール
『ファイティングバイパーズ』の産みの親。他の代表作は『ソニック・ザ・ファイターズ』『それいけココロジー!!』等がある。

AM2研のゲームに数多くのボツキャラが

――隠しキャラの没キャラについてお伺いします。現在の10人の他にどういうキャラが候補に挙がってたのですか？

片岡 んー、そーですね、ロボピッチャー[※1]とかですかね（笑）

――ロボピッチャーというと、以前セガから出していたオモチャのあれですか？

西村 ええそうなんです。ただあれの動きのモーションを作成しようとしてたんですが、どうにも作りようが無くて（笑）

片岡 話だけ出たキャラなら、たくさんいるんですよ。バーチャレーシングのピットマン出して、タイヤ取り替えさせようと考えたり、懐かしいところからだとスペースハリアーとか、アフターバーナーの戦闘機とか、ハングオンのライダーとかですね。

西村 ハングオンのライダーは、出てきても、何のキャラだかわからなすぎるんじゃないかってことで、ボツになりました。

片岡 あと2D物でアラビアンファイト[※2]とかバーニングライバル[※3]とか、かなりカルトなあたりから是非出したかったんですけどね。ただ、2D物は元となるものが何もないので他のものから流用ができないんです。結局は、時間が無いのもあって、断念しました（笑）

お二人とも、和気あいあいと思い出話を語るかのように答えてくれました

ボツキャラですか？ボツキャラは…ロボピッチャーです

ウラバンは未来のバンの姿!?

――ウラバンは何者？

片岡 ゲームのコーディネーターがおりまして、彼が、新しいバンを作ってモーションの実験をして、反響を見てみたいと。そこで元のバンを残しつつ新しいバンを作ったんです。別人というよりかは、今後あいう風になっていくという、未来のバンの姿ですね。

小学生ハニーはボンテージから

――小学生ハニーはどのような経緯で考えられたのですか？

西村 元々のハニーのデザインコンセプトはロリータでボンテージなんですよ。今回腕と腿に赤いベルトを考えて、その赤のエナメルのベルトの質感が、ランドセルに結びついたんですよ。

片岡 格闘ゲームですからキャラクタを常に横から見てますよね。そうすると横にボリュームのあるデザイン、元々のハニーの羽根もこういった意図で付けられたんですが、それが必要なんです。今回、背中にボリューム感を持たせる別の物をつけようという考えがあって、デザイン的にはランドセルが選ばれたという事なんです。

ボンテージの延長線上にランドセルがきました

今週の隠しキャラ・にく

今週公開される隠しキャラは、なんと「にく」。出現条件は左記写真の上を参照のこと。技はくまちゃんと共通のものが使える。

リセットを29回した後、くまちゃんをXボタンで選択

実はアーマーを持っており、破壊される度に小さくなる

このメタリックなウラバンが、来るべきバン。未来のバンを暗示している

AM2研デザインセクション 西村謙太郎氏

プロフィール
メガミックスでは、キャラクタモデリングやテクスチャーを担当。ウラバンには苦労したそうだ。

©SEGA ※1 1985年頃発売（現在まで3バージョン出ている）、バッティングセンターの投球マシンを模したおもちゃ。※2 1992年2月システム32基板上にて発売されたアラビアをモチーフにした横スクロールアクション。マジック使用時にキャラのアップのアニメーションが出るのが特徴。※3 1993年3月システム32基板上にて発売された格闘ゲーム。まんまアニメーション調のキャラを基調に格闘させたため、別の意味でゲーマー達の度肝を抜いた

SUPER ROBOT A GO! GO! from シミュラマシリーズ 新スーパーロボット大戦

おハガキ募集

さてさて、読者ハガキのコーナーも始まりました。改めて告知しますが、当コーナーでは、新旧を問わず『スパロボ』関連のハガキを募集しています。最近は『新〜』が出たばかりなのでリュウセイのイラストが多いけれど、別に『魔装機神』のイラストでも全然構いません(かえってウレシかったりして)。宛先は…〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-I-M FMW『スパロボ』係まで。

第8回:「超機大戦SRX」設定紹介③ ～アヤ&R-3～

ROBOT

R-3

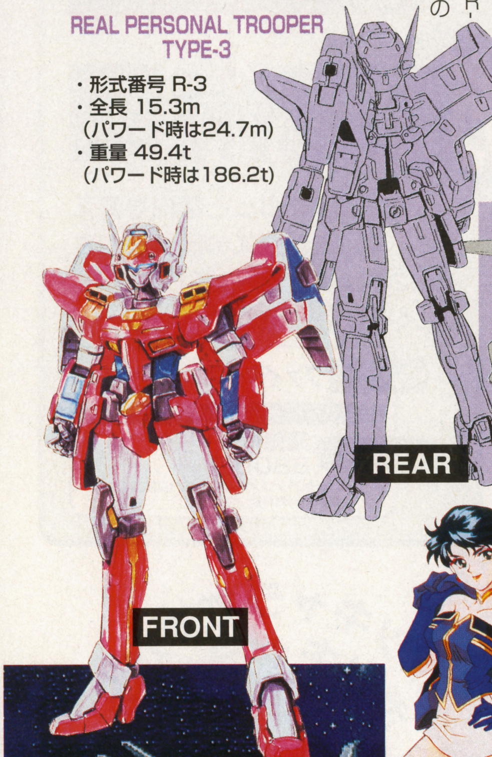
REAL PERSONAL TROOPER TYPE-3

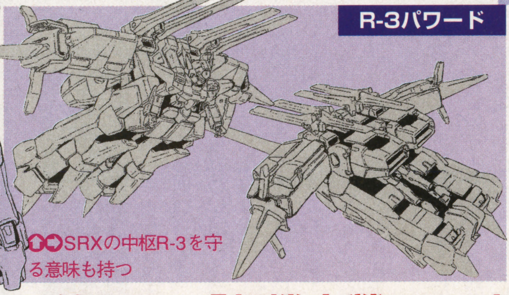
- 形式番号 R-3
- 全長 15.3m (パワード時は24.7m)
- 重量 49.4t (パワード時は186.2t)

SRXの中枢となる指揮官用のPT

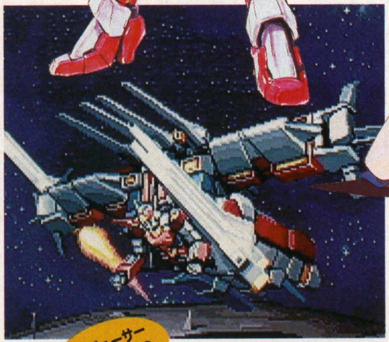
R-3は、SRXを支えるT-LINKシステム(念動力感知増幅装置)を搭載された指揮官用のPTである。同システムを応用した情報収集能力や遠隔操作武器を持つのが最大の特徴となっている。

なお、パワード時に装着するSRX合体パーツにはT-LINKフライトシステムを使用。これは念動力を応用し空中浮遊を可能にするもので、R-3及びSRXの駆動中枢となる。





⇧⇨SRXの中枢R-3を守る意味も持つ



CHARACTER

AYA=KOBAYASHI

アヤ=コバヤシ

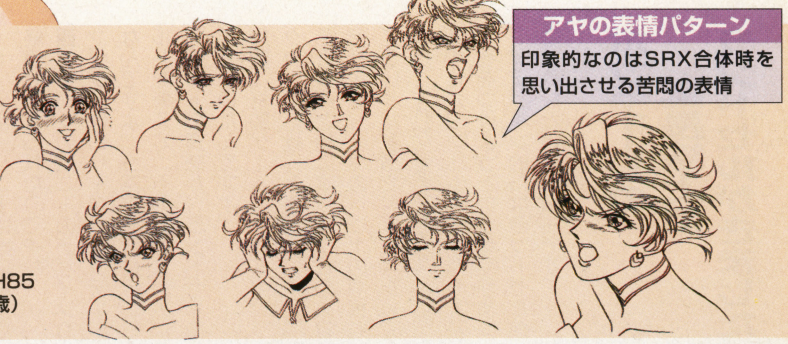
- 身長 168cm
- 体重 45kg
- 3サイズ B88/W57/H85
- 誕生日 11月27日(21歳)

責任感の強いチームリーダー

本来ならば、心優しくおしとやかな女性であるアヤ。確かに少々気が強い部分はあるものの、彼女が軍にいるということはやはりある種の違和感と一抹の不安を覚える。

軍内では男勝りの女性将校として振る舞う彼女と、アムロや隼人に憧れる彼女。持ち前の責任感が作り出した仮面ができたのは、あの日父の願いを聞いた時だろう。SRXチームのスタッフとしてT-LINKシステムを開発した父。そのテスト資材として、念動力を持ったアヤは選ばれた。その願いを承諾した時から、アヤは強い女性を演じるようになったのだ。

だが、彼女は彼女を取り巻く陰謀の存在を知らない。そう、時はまだ満ちていないのだから。



アヤの表情パターン

印象的なのはSRX合体時を思い出させる苦悶の表情

プロデューサー寺田貴信氏の オレにもなんか言わせろ!!

かつて、女性型ロボットの名機があった。それは1人の科学者が娘のために作ったという。それと同じくR-3はもとからアヤ専用に作られたPTらしい。量産型試作機でありながら特別な能力を持って作られた謎のマシンなのだ。軍もまだそれに気づいてはいない。不安定なアヤの念動力や精神状態もR-3が原因なのかも知れない。

また、アヤは密かに強化されているという噂も…。

シュミレーション **新スーパーロボット大戦**

バンプレスト

PS 発売中 6800円

メモリーカード対応(3～15ブロック)

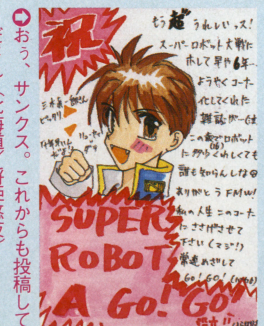
投稿野郎 A GO! GO!

ちょっと前からページの隅でおハガキを募集してみたのですが、結構来ちゃってビックリしてる㊞です。

さて、第1回目となる今回は、このコーナーの趣旨を説明しますね。

基本的に、ここだけは上の記事とは完全に独立した形にして、読者さんたちの無法地帯にするつもりです。一応、今のところ扱うのは新旧すべての『スパロボ』と『ヒーロー戦記』ってところかな。イラストは言うまでもないけど、文字ネタは毎回毎回テーマを提示しようかとも考えてます。まぁ、とにかくモリモリとハガキを送るべし。

➡オリジナル系好きの㊞もまったく同じ考えです(埼玉県/仲谷あるつ)



➡おぅ、サンクス。これからも投稿してくだされ(北海道/将姫悠夜)

©葦プロ/創通エージェンシー・サンライズ/創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日/ダイナミック企画/東映/東北新社/フジテレビ/東映動画/BANPRESTO

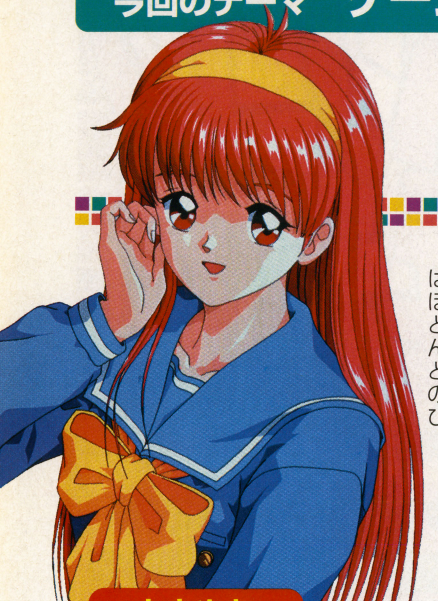
※「超機大戦SRX」は『新スーパーロボット大戦』に登場するオリジナルキャラたちの呼称です

ファミマガWeekly FMW

バーチャルアイドル共和国

バーチャル・アイドルがよくわかる、不定期連載コラム

今回のテーマ　ゲームの「恋愛」ブームについて



ときめきメモリアル

NOëL

【恋愛】ゲームがおもしろいわけ

いま「恋愛モノ」のゲームはまちがいなくブームであると思う。それがメインになっているものはもちろん、恋愛的要素があるだけでも注目を浴び、売れる要素になりうるのだ。なぜか？　端的に言えば「おもしろいから」、という実に単純明快な回答がでてくる。ではどこがおもしろくそれほどまでに売れる原因になるのか？

まず「恋愛」というテーマ自体の魅力は大きい。たとえばドラマで理想の恋人像が表現されたとき、多くの人の共感、あるいは反感を得ることになるだろう。それはほとんどのひとが「恋愛」に対してなんらかの理想や憧れがあるからだと思う。小説や映画、TVドラマ、そしてゲームを含め、「恋愛モノ」が一つのジャンルとして確立されているのは当然といえよう。

いまさらいうまでもないが、ゲームが他のメディアよりすぐれている点は、共感ではなく体験できるところにあると思う。ときにラブコメ、ときにロマンスの主人公のように、ある意味では理想的な「恋愛」の物語を見るだけでなく体験できるゲームがおもしろくないはずはないのだ。

昨年は恋愛ゲームの代表的な存在である『ときめきメモリアル』が、プレステ、サターンに移植されたほか、数多くの恋愛的要素を持ったゲームが登場した。おそらく今年はそれらの続編に加え、より一層多くの新しいゲームが登場することと思う。そのなかから自分が気に入ったものを選び、いろいろな恋物語を楽しみたい。

バーチャル・アイドル編集部がおすすめする 今年注目したい「恋愛」ゲーム

今年は去年にも増して、多くの「恋愛」ゲームの発売が予想される。ここでは現時点では発売が決定していないものも含め、注目したいタイトルをチェックしてみた。

期待の続編

昨年、特に多くのユーザーの支持を得て、もし続編が出るならば注目されるのは間違いなしのタイトル。追加・変更・パワーアップなどいろいろな点に期待したい。

●『ときめきメモリアル』の続編（コナミ）

人気の高さはもちろん、以前、募集していたユーザーのアイデアがどう生かされるのかなども含め、誰もが期待するタイトルである。外伝的な作品群の展開も気になるところ。

●『NOëL2』（パイオニアLDC）

女のコが電話の向こうでしゃべりつづける、動きつづける。

あのアニメーションの技術は、まちがいなく96年有数の感動だったと言える。

●『トゥルー・ラブストーリー』の続編（アスキー）

衝撃的ともいうべき下校会話のシステムに、久しぶりにどっぷりハマるゲームを見つけたとの声は多い。ぜひともパワーアップを望む。

期待の新タイトル

まだ見えてない部分が多いものも含まれるが、そのぶん楽しみも多い。

●『エーベルージュ』（タカラ）

●『クロス・ロマンス』（日本物産）

●『個人教授』（毎日コミュニケーション）

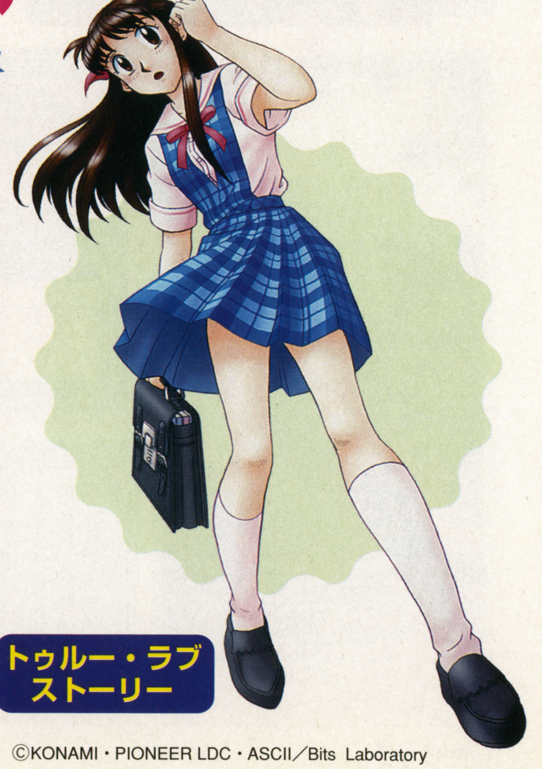
●『センチメンタル・グラフティ』（NECインターチャネル）

●『続・初恋物語 ～修学旅行～』（徳間書店インターメディア）

●『初恋ばれんたいん』（ファミリーソフト）

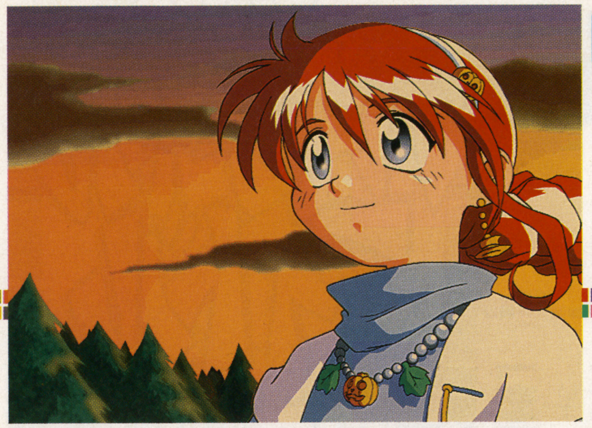
●『フォトジェニック』（サンソフト）

●『夢・色いろ』（フェザード）



トゥルー・ラブストーリー

©KONAMI・PIONEER LDC・ASCII／Bits Laboratory



魔法使いになる方法

3月14日発売予定
TGL
9800円

Win95

一人前の魔法使いになるために修行にはげむ少女の大冒険

この世界の魔法使いとは、大自然の中に隠れている魔法の材料を調合し、森羅万象の力を自在にあやつることのできる能力の持ち主のこと。主人公は魔法使いの素質に目覚め始めた女の子だ。

魔法の材料は海や山など、広大な自然の中に眠っている。しかし、行く手には凶悪なモンスターが待ち構えていたり、大岩が道をふさいでいる、なんてこともしばしば。これらを魔法や自分の知恵で突破して魔法の数を増やしていくのだ。

日記帳というシステムで、魔法の材料の情報など、プレイヤーの気づいたことを自由に書き留めておくことができる。いろんな体験を積んで、一人前の魔法使いめざして成長していくのだ。

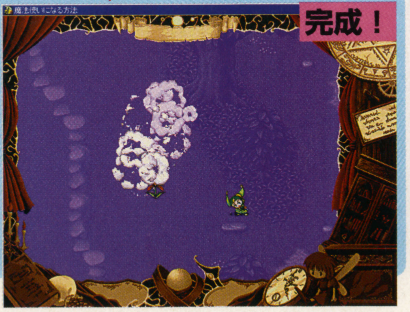
魔法を完成させるにはいろいろ手間ひまかかります

魔法の修得は、師匠から教えてもらったり、図書室に収められている本で学ぶことから始まる。イベントで新しい魔法を覚えることもあるのだ。師匠も知らない、強力な魔法も存在するらしいぞ。

魔法を作るための材料の確認や調合方法の予習をすませて、いざ出発！

魔法の素材はキノコや薬草など。森や洞くつをくまなく探して、材料を集めよう

ゲームに付属している「魔法使いの本」を参考に、材料を正しく調合していこう



調合がうまくいくと、魔法は巻き物に封じ込まれる。巻き物は一度使うと消えてしまうけど、同じ魔法を何度も使って魔法を体得することで、材料を集めなくても魔法を使うことができるようになるぞ

●今週のこの一本●

A5Tours

Win95　発売中
アートディンク／4800円

すでに発売されている経営シミュレーション、『A列車で行こう5』のビジュアル、音楽、スタッフ情報などを収録したデータ集。『A5』をプレイするのに必要なPOWERVRボードがなくても動作し、美しいオープニングムービーやCGグラフィックを鑑賞することができる。

ゲーム本編には未収録のCGグラフィックも観賞できる。『A5』未体験者もその魅力を垣間見られるぞ

全10曲が収められた音楽集。これらは国立ワルシャワ管弦楽団演奏による、本格的なクラシックなのだ

©Artdink・TGL

コミカルなキャラが大活躍する、ライト感覚のファンタジー世界にご案内

ファンタジー世界といえば、剣とか魔法とかきれいなお姫様とかおっかないドラゴンとか、っていうのが一般的。
でもたまには、肩の力を抜いてほのぼのとした感じのファンタジーというのはいかがでしょう？

かわいらしい魔女のたまごたち

ゲームに出てくる、かわいらしい女の子たち。彼女たちが最終的にどのような魔法使いに育っていくかは、すべてプレイヤーの考え次第。実用性のない変な魔法や攻撃的な魔法など、さまざまな種類の魔法の中からどんな魔法を覚えさせていくかによって、自分だけの個性的な魔法使いを誕生させることができるのだ。

魔法の種類を増やすためには、街の人との会話も欠かせない。フィールド内では魔法の材料のほかにも、いろんなアイテムが手に入る。街の人とアイテムをやりとりすることで、新たな魔法を覚えたり、特別な魔法の材料をくれることもあるかもしれないぞ。

⇧オープニングの1シーン。なにやらとんでもないことがあった様子。冷や汗たらしてます

⇧こちらもオープニングから。見ているほうまで微笑んでしまうような表情ですね。よいです

人気シリーズ初期の2作品が、1つにまとめられて再登場！

Win95 ファーランドストーリー ～四つの封印～

3月発売予定
TGL／12800円

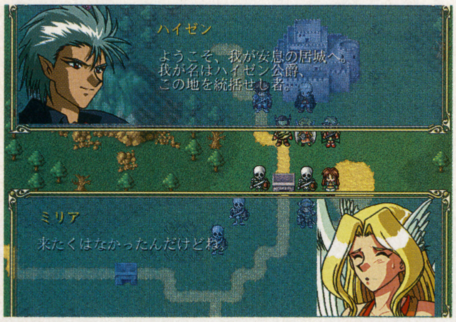
コンシューマ機への移植で、知名度も上がったこのシリーズ。その第1作『ファーランドストーリー』、2作目『ファーランドストーリー伝記』が1つの作品にまとまり、Win95版となって帰ってくる。2作品を1つにするにあたって、シナリオを大幅に改修し、ストーリーを一本化しているぞ。

ゲームは、敵を倒すことで経験値が手に入り、一定の経験値がたまるとユニットがレベルアップしていくシミュレーションRPG。ターン制で攻撃側、防御側が入れ替わり、MAPごとに定められたクリア条件を満たすことでステージクリアとなる。

個性的なキャラたちがストーリーを盛り上げる

各キャラにはバックストーリーが設定されており、宿敵との戦いや親友との再会といったイベントがゲーム中に繰り広げられる。また、冬馬由美、椎名へきるといった人気声優がキャラの声を演じているのも魅力の1つ。総勢25名の声優陣によって、イベント時などのキャラ同士の会話はすべて音声で表現される。

⇧⇦大きなサイズのキャラクタが動きまくる戦闘画面。背景は水彩画を取り込んだ美しい仕上がりのグラフィック。もちろん、雪原や森の中など、地形にあわせて変化するぞ



⇨特定のキャラ同士では会話が発生

随所に挿入されるアニメーション

⇧声優によって命を吹き込まれたキャラたちがドラマを作り出していく。臨場感満点の出来ばえ

⇨悪役もふてぶてしい感じで登場

©TGL

ストリートファイターIII

稼動時期未定
カプコン

対戦格闘ブームを生み出した『ストII』が新次元へと進化する

数々のシリーズを生み出してきた対戦格闘アクションが、最新システム基板のCP・システムIIIを使った『〜III』として登場。

アニメーションパターンや使用色数の増加といった部分のみならず、ゲーム性に関しても「ニュージェネレーション」の名前どおりに、大きな変ぼうを遂げている。相手の攻撃をはね返してスキを作らせる「ブロッキング」、各キャラごとに3種類から1つを選択、使用するためのゲージにも違いがでてくる「スーパーアーツ」など、従来の感覚で闘っていては、勝機は見出せないぞ。

今回は、オロやショーン、ネクロといったキャラ、闘いの舞台や設定画などを紹介しよう。

より鮮烈なグラフィック

⬇圧巻のビジュアル。勝敗の明暗を、かくも鮮やかに描き切った！

11ファイターが激突する9つの舞台

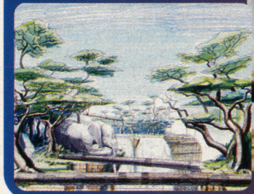
アレックス　ニューヨーク 路地

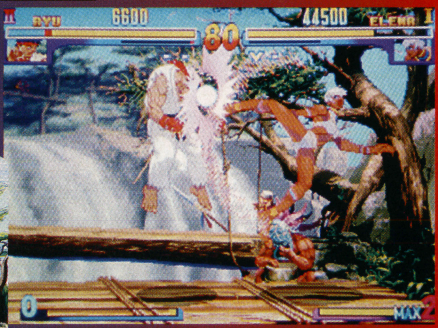
次の修行は、暑くて路地のない場所で、と考える彼

⬆ショーンタックルを食らい、倒れている

エレナ　アフリカ

丸太上のステージから落ち、ここでラウンド2を開始

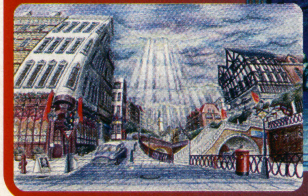


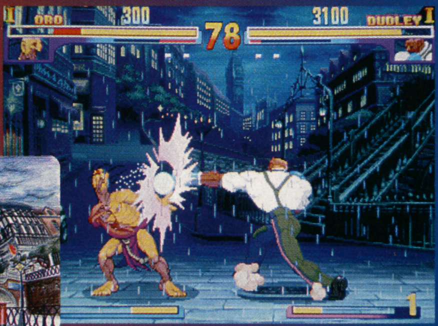


⬆スクラッチホイールでリュウを迎撃する

ダッドリー　ロンドン

少年時代の、父の破産の日を思い起こさせる雨…





⬆強烈なストレートをオロに叩き込む

スーパーアーツで決めろ！

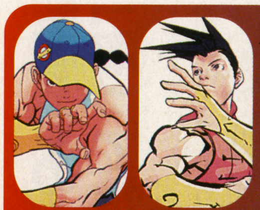
➡従来のスーパーコンボに代わって導入された、ゲージ消費型の必殺技。発動中の背景処理も圧巻！

©CAPCOM　※記事内容と画面はすべて開発中のゲームに基づくものです

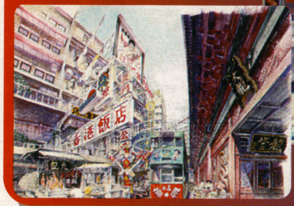
アーケード、コンシューマーでヒットした人気シリーズの最新作が続々と登場!!

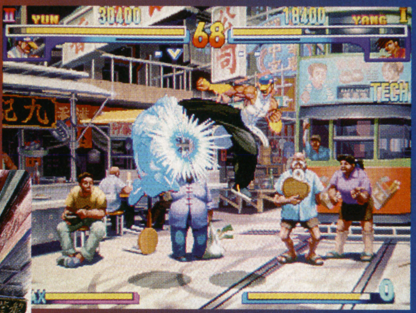
アーケードから始まりコンシューマー（家庭用）移植版も含めた展開でヒットしてきた数多くのゲーム。
今回取り上げる2タイトルも、シリーズや各機種への移植などで、多くのファンをもつ作品なのだ。

ユン&ヤン　香港　路面電車



荒くれ男をぶちのめし、気絶させたユン。後始末のやっかいさにグチをこぼす弟ヤン…

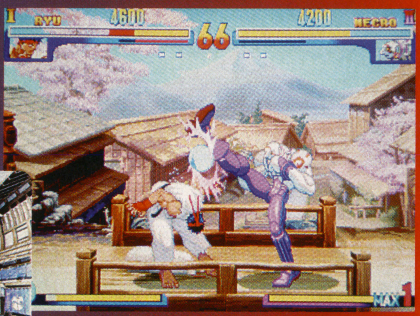




⬆ヤンの空中ブロッキング。リュウケン同様、この場所はユンの1、ヤンの2・3ラウンドめ

リュウ&ケン　日本　温泉旅館

弟子志願のショーンを押し付けるべく、リュウを呼び付けて合流するように指定した場所



⬆ネクロのライジングコブラ。なお、この場所でリュウは1、ケンは2・3ラウンドめを闘う

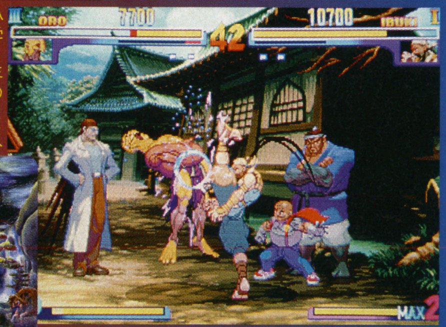
ショーン　ニューヨークストリート

ケンの企みで、ケンカ売ります状態に陥っている

⬆間合いを計るかのように対峙する2人

いぶき　日本　忍者の里

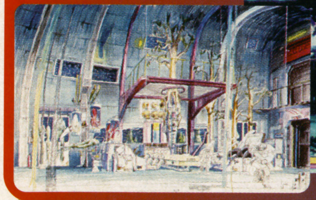
小学3年のとき、町の秘密を教わった思い出深い神社

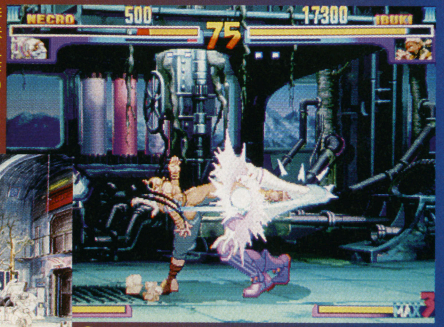


⬆オロにけりを入れるいぶき

ネクロ　シベリア鉄道

特殊工作のために改造された、秘密組織の移動研究所





⬆いぶきの必殺技、旋（ツムジ）

オロ　アマゾンの洞くつ

水音以外は、あたかも時が止まったかのごとき静寂

⬆アレックスの猛攻にピヨリ状態…

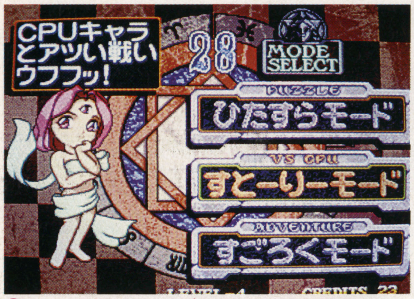
マジカルドロップIII

稼動時期未定
データイースト

落ちものとは一味違う「取って投げる」パズル第3弾

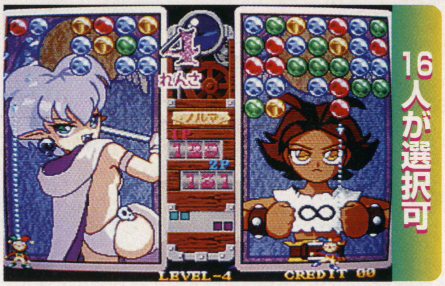
天井部分からせり出してくるドロップを、取って投げるというアクションで、同色を縦に3つ以上並べて消していく。落ちものパズルの天地逆転版といったノリの、おなじみのアクションパズル。

かわいい登場キャラたちは、ボスも含めて総勢20数名にものぼるボリュームアップぶりだぞ。



モード選択画面。すごろくモードが新登場

16人が選択可

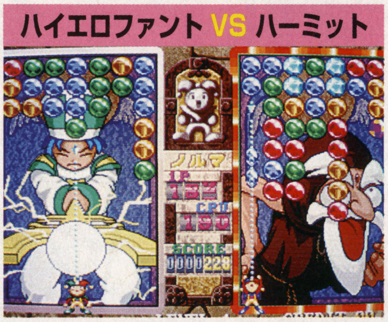


すとーりーモードで選べるキャラは16人。なお、右側の新ストレングスは、『2』のストレングスの子供なのだ

ジャッジメント VS ラバーズ

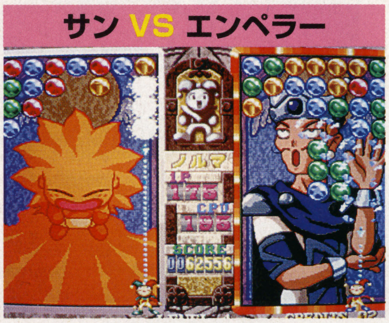
わけありのブタらしいです…？

ハイエロファント VS ハーミット



お年寄りはいたわりましょう

サン VS エンペラー



右の方は、おかまじゃないぞーです

新登場「すごろくモード」を加えた3つのモードをプレイ

ゲームモードは3種類。レベル設定も導入された、CPUキャラと対戦する「すとーりーモード」。段位認定もしてくれる「ひたすらモード」。そして、今回初登場の「すごろくモード」。2Pとの乱入対戦も、もちろん可能だぞ。

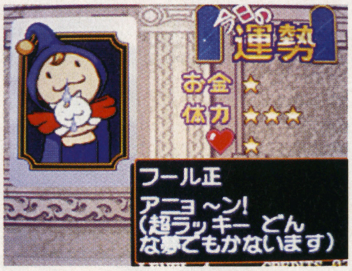
●**すとーりーモード**

CPUキャラと対戦し、中ボスやボスを倒そう。3種類のレベル選択が可能なほか、面クリアの所要時間によって、プレイヤーの腕前に合わせてルートが決まるぞ。

●**ひたすらモード**

気力と反射神経の限界に挑戦するモード。3種類のレベルが選択可能で、フィールドの幅とドロップの種類が変わるのだ。段位の判定は、ゲーム中にも表示される。

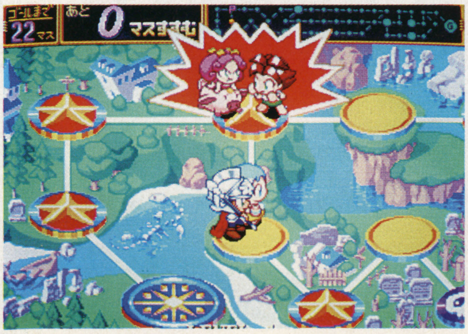
「むずかしい」レベルだと、13列のフィールドでプレイする。もうだめー状態です



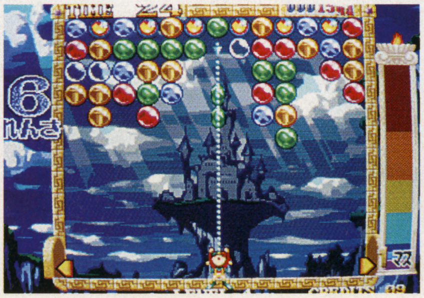
レベルで「ふつう」を選択すると、プレイの内容で運勢を占ってくれるぞ

●**すごろくモード（仮）**

すごろく形式のマップを、3体のCPUキャラと競いながらゴールをめざす。「炎玉」を取るとゲージが溜まり、その数だけマスを移動するぞ。ほかのキャラと同じマスに止まると対戦が始まる。



対戦拒否も2回までは可能だぞ



マス内でのプレイは、規定の時間内だけだ

一定量のドロップを消すと出現する炎玉。即効でGETしないと氷玉になってしまう

©DATA EAST

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

1

差出有効期間
平成9年10月
10日まで

105-00

301

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガ Weekly

2月21日号読者アンケート係

□□□-□□

住所

ふりがな 氏名	希望するソフトの番号 番

電話番号　　（　　）

〔キリトリ線〕

ファミマガWeekly

2月21日号
アンケート回答欄

①学校 □　②学年 □　③年齢 □□　④性別 □

⑤ □□, □□, □□

⑥ □□, □□, □□

⑦ □□, □□, □□

⑧ □□□□, □□□□, □□□□
□□□□, □□□□,

⑨ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑩ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑪ □□□□, □□□□, □□□□

⑫ □□□□, □□□□, □□□□

⑬ □　⑭ □

★最近遊んだゲームの感想や本誌への意見を書いてください。

〔キリトリ線〕

ファミマガWeekly 読者アンケート

応募のきまり

P103のハガキに、右記のプレゼントの中で欲しいソフトの番号を書き、下のアンケートに答えてそのままポストへ（切手は不要です）。締め切りは2月13日必着です。当選者は、本誌2月28日発売号の、「Weekly Information」のコーナーで発表します。

〜今週のプレゼント(各5名様)〜

①ナムコミュージアムVOL.5（PS）
②海腹川背・旬（PS）
③首都高バトル'97（SS）
④ふしぎの国のアンジェリーク（SS）
⑤スーパーボンバーマン5（SFC）
⑥タイトーバラエティーパック（GB）

アンケート

(1)あなたが現在通っている学校、または職業を次の中から選んで番号を記入してください。

1　小学校　2　中学校
3　高等学校　4　大学
5　専門学校　6　社会人
7　その他

(2)あなたの学年を数字で記入してください。あなたが学生以外ならば番号は0と記入してください。

(3)あなたの年齢を記入してください。年齢が1ケタなら左のマスに0を記入してください。

(4)あなたの性別を左から選んで、番号で記入してください。

1　男　2　女

(5)あなたが本誌以外によく読む雑誌を、表2の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(6)あなたが現在持っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(7)あなたがこれから購入したいと思っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(8)あなたがこれから購入したいと思っているゲームソフトを、P156からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から最大5つまで選んで、番号を記入してください。

(9)今号の記事のなかで、あなたが読んでおもしろかったものを表1の中から選んで、おもしろかった順に番号を記入してください。

(10)今号の記事のなかで、あなたが読んでつまらなかったものを表1の中から選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

(11)今後、本誌で特集してほしいゲームを、P156からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(12)今後、本誌で攻略してほしいゲームを、P156からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(13)あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選んで、番号を記入してください（機種は問いません）。

1　1〜5本　2　6〜10本
3　11〜20本　4　21〜29本
5　30本以上

(14)あなたは、いわゆる美少女ゲームが好きですか？　また、どれくらい購入していますか？

①好きなので、よく購入している。
②好きなので、たまに購入することがある。
③好きなのだが年齢等の問題で、購入したことはない。
④好きではないが、タイトルによっては購入する。
⑤好きではないので、購入しない。

記入方法

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取ります。記入の際には次の点に注意して、間違いのないようにしてください。

●ハガキのマスの中は1、2、…というように、すべて算用数字で記入してください。

●数字を記入するときは、1つのマスに1つだけにしてください。01などの2ケタの数字は2つのマスを、0001など4ケタの数字は4つのマスを使用してください。

●数字はマスからはみ出さないように注意して記入してください。

●数字の書き方に注意してください。1は7と間違えないように、上をハネないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけないようにしてください。

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒ボールペン、サインペンで記入してください。赤色のペンなどは使用しないでください。

●新作カレンダーや、表1から表3にある01や0001などの2ケタ以上の数字は、頭の0も記入してください。

記入例

○良い例

1 [1]　4 [4]　18 [1][8]

×悪い例

1 [1]　4 [4]　18 [ ][18]

No.	表1　今号の記事	No.	
01	表紙	26	〈特報〉エンジェルグラフィティ 〜あなたへのプロフィール〜
02	目次	27	〈続報〉アニメフリークFX VOL.4
03	TOPICS	28	〈攻略〉EVE burst error
04	今週のリアルランキング	29	注目美少女追っかけ情報
05	〈特報〉ブシドーブレード	30	〈連載〉ときめきHotLine
06	〈特報〉アランドラ	31	〈連載〉電脳立方魔術団
07	〈続報〉新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	32	〈連載〉SUPER ROBOT A GO!GO!
08	〈続報〉ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	33	バーチャルアイドル共和国
09	〈続報〉エースコンバット2	34	パソコン共和国
10	〈続報〉ナムコミュージアムVOL.5	35	アーケード共和国
11	〈続報〉重装騎兵レイノス2	36	読者ゲーム評
12	〈特報〉RECIPRO HEAT 5000	37	〈DATA ATTACK〉プリンセスメーカー ゆめみる妖精
13	〈続報〉GAME-WARE VOL.4	38	Fair Judgment　今週はコレを買え!
14	〈続報〉優駿〜クラシックロード〜	39	COMING SOON
15	〈続報〉全日本GT選手権 MAX Rev.	40	〈続報〉サイバーボッツ
16	〈特報〉ファイターズインパクト	41	〈特報〉パズルボブル3
17	〈特報〉Neorude（ネオリュード）	42	〈続報〉聖痕のジョカ
18	〈特報〉RUN ABOUT‘ランナバウト’	43	〈特報〉マンクスTT
19	Weekly Information	44	〈特報〉アサルトリグス
20	FMW投稿バトルロイヤル	45	〈特報〉ジ　アンソルブド
21	〈攻略〉ファイナルファンタジーVII	46	超ウルトラ技
22	〈攻略〉天外魔境　第四の黙示録	47	週刊新着情報局
23	〈攻略〉トゥームレイダース	48	新作ゲーム発売カレンダー
24	〈特報〉ドラゴンナイト4（SS）		
25	〈攻略〉ドラゴンナイト4（PS）		

No.	表2　雑誌名	No.	
01	ファミマガ64	24	ゲーメストEX
02	64（ロクヨン）	25	月刊ファミ通Bros.
03	電撃NINTENDO64	26	覇王マガジン
04	The64DREAM	27	LOGIN
05	PlayStation　Magazine	28	マイコンBASICマガジン
06	ファミ通PS	29	コンプティーク
07	電撃PlayStation	30	電撃王
08	HYPERプレイステーション	31	ゲーメスト
09	THE PLAY　STATION	32	ネオジオフリーク
10	SATURN　FAN	33	コミックボンボン
11	セガサターンマガジン	34	コロコロコミック
12	グレートサターンZ	35	少年ガンガン
13	サターンスーパー	36	コミックドラゴン
14	セガ　マガジン	37	コミック電撃大王
15	月刊TECHサターン	38	コミックビーム
16	電撃SEGA EX	39	週刊少年サンデー
17	HYPER　SATURN	40	週刊少年ジャンプ
18	ファミ通サターン	41	週刊少年マガジン
19	週刊ファミ通	42	週刊少年チャンピオン
20	ゲームウォーカー	43	月刊少年エース
21	じゅげむ	44	Virtual IDOL
22	Vジャンプ	45	電撃G'sエンジン
23	マル勝ゲーム少年		

No.	表3　機種名	No.	
01	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム	12	プレイステーション
02	スーパーファミコン	13	3DO
03	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／スーパーゲームボーイ	14	NEO·GEO／NEO·GEO CD／NEO·GEO CDZ
04	バーチャルボーイ	15	MSXシリーズ
05	ニンテンドウ64	16	PC9801·9821シリーズ
06	PCエンジンシリーズ	17	DOS／V
07	PC-FX	18	マッキントッシュ
08	メガドライブシリーズ	19	ピピンアットマーク
09	スーパー32X	20	業務用
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン	21	その他
11	ゲームギア／キッズギア	22	何ももっていない
		23	とくに買いたくない

※雑誌公正競争規約により、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に応募できない場合があります。

Reader's Review & Research 読者ゲーム評&リサーチ

今回は読者討論会のため『天外魔境〜』のみ。今号分は次に掲載するよ。

アニメーションシーンの質の高さが好評を受ける

戦闘場面やイベントシーンで挿入されるアニメ部分が称賛された。ギャグにも人気が集中

セガサターン

天外魔境 第四の黙示録

- ●ハドソン
- ●1月14日発売
- ●6800円
- ●RPG

不評 30% 好評 70%

PCエンジンなどで人気のシリーズ最新作。今回は19世紀のアメリカを舞台にドラマが展開。

こんなトコが良かった

アニメーションは感動するほどのでき

このゲームで一番魅力的なところはアニメーション。本当にきれいで、そのシーンに感動してしまう。オープニング曲もつい口ずさんでしまうほど、ノリノリの曲。そして、天外らしいギャグシーンの嵐。(とくに禅剛との会話。夕能の「その汚いものを早くしまえ」という発言には笑えた)

また、ときおり登場するアメリカ内のジパング文化も、だいぶ勘違いしていることころがあって、笑える要素の一つだった。

あと、キャラクタは過去の天外と同じように個性が強く、しゃべりまくるので愛着が沸いてくる。

とにかく、一度も天外ワールドを体験したことがない人も、絶対感動して、笑えるRPGになると思う。ぜひプレイして欲しい。

(東京都/めざましテレビ/20歳)

魅力あふれるストーリーやキャラ

ついに『天外魔境II』(俺のNo.1ソフト)を越える作品に出会いました。何と言っても、笑いあり、涙ありのストーリーがイイ! それでいてストーリーの盛り上げかたが本当にうまいので、ついハマってしまう。クリアするまでのプレイ時間は、47時間近かったが、「長い」という気持ちにならなかった。やはりストーリーがイイからでしょう。キャラクタも魅力的だし(やっぱエースでしょ!)。そのうえ、しゃべりまくりで歌まで歌うし、アニメのクオリティもサターンとは思えないほど高いし、戦闘シーンも迫力があっカッコイイ。合体奥義、ボスをフィニッシュさせたあとのアニメーションシーンもGOODです。

ただ、1回の戦闘での魔法の使用回数が決められているのは、ボス戦などが不安でちょっと困ったかな。ともあれ、本当に面白い作品なので、プレイして欲しい。

最後に、ぜひとも『〜黙示録』のシリーズ化とPC-FX版『天外魔境III』の早期発売をお願いします。「次作が楽しみだな」、そう感じさせてくれる作品でした。

(埼玉県/相原和重/23歳)

ギャグが最高!! 台詞も気に入った

画面がきれい。各場面でセリフが入るし、雷神もしゃべるので映画みたいで良く、物語も凝っている。

でも、なんと言ってもギャグがピカイチ。やっぱり天外作品の魅力はここでしょう。

私にとっては、久しぶりに発売日に買った当たりソフトでした。

(東京都/卍MARUの母/29歳)

グラフィックが○ システム面も改善

RPGでは、今まであまり例のないCD-ROM2枚組の大容量。イベントシーンを中心にキャラクタがしゃべり、アニメーションによるイベントがあるなど、これまでのRPGに勝るとも劣らないグラフィックでゲームのムードを盛り上げてくれる。

また、戦闘中も敵キャラの多彩なアニメーションが楽しい。スーファミ版『天外ZERO』にあったPLGシステムがパワーアップしてたり、マントーがまた笑わせてくれたりと、『天外』のシステムが継承されているところが良かった。

(京都府/哀楽の則行/21歳)

ここがちょっと…

達成感や感動をあまり感じなかった

正直言って、全般的に『天外II』より感動や達成感が薄いと感じた。音楽・バトル・演出面にも物足りなさがある。また、ストーリーも後半は意外性に乏しく、雷神やサネトモの存在意義・理由などが今一つ示しきれていない。

くわえて、エンディングの淡泊さにも疑問が残った。もっとしゃべりやムービーを機関銃のように大量投入し、作品の信条まで大々的に表現するべきだったと思う。まあ、『II』を作った人達とは制作者が別なので、作品を比較しては酷なのかも。

(神奈川県/ABラボ/20歳)

敵の種類が少ない アニメシーンも不満

敵の種類が少ないうえに、戦闘中のアニメーションがぎこちない。さらに、フィールド上での敵との当たり判定が厳しいとなれば、当然ストレスは溜ってくる。これでは、フィールド上で敵が見えている意味があまりない。

ストーリー展開で、飽きさせないのはさすがに『天外』だが、その分テンポの悪さが目立った。

(愛知県/水谷航/?歳)

少し簡単すぎて物足りない気が…

『天外』シリーズは『カブキ伝』以来だったが、簡単でがっかり。

足長おじさんシステムも最初に決めた女の子1人しか相手にできなくて残念。まあ、シナリオやアニメーションは良いから、ゲームの苦手なアニメファン、低年齢向けかな。

(東京都/伊東貴之/22歳)

メーカーからのコメント

やっぱりユーザーからの生の声が一番うれしいよ。クオリティを絶賛してくれためざましテレビ君らの楽しい感想も、簡単すぎてものたりねーなーという伊藤貴之君らの厳しい指摘も、今後の『天外魔境』としてのステップにさせてもらいますよ。「笑って泣いて喋って踊って、ハリウッド映画級の超大作感を!」と言うこだわりを追求してこそ『天外魔境』だしね。

(広報/梶野)

Reader's Review & Research 番外編

読・者・討・論・会!!

ひとつの疑問をみんなでトコトン考える。

今回の議題 今年、一番期待できるハードはどれか!?

ますます混迷するゲーム業界。今年、天下をとれるのはいったいどのハードなのか?

32ビット機の登場から今日まで、いずれのハードも、決定的な主導権を握るところまでは来ていない。ユーザーの好みが分かれたのか、それとも今年どこかのハードが主導権を握ることになるのか。年明けからいろんなニュースも飛び込んで来て、ますます昏迷するゲーム業界。ユーザーはどのハードに最も期待しているのか? そしてその理由とは!?

編集者紹介

ニセ軍人KK・理由は定かではないもののSSびいき。今でも『デイトナUSA』を愛しているとか。

堕天使S・バリバリのN64ユーザー。ほかのハードではもう遊ぶ気がしないとまで言い切る。少々頑固。

クリミナル田中・PS、SS両方を支持するという日和見的な態度を表明。外見にそぐわぬ世渡り上手。

エロゲーしゃわじ・シューティングを愛する男として、SSを支持せずにはいられないところ。結構硬派!?

Round 1 年頭からのニュースラッシュで大波乱 人気RPGでハードの勢いが決まる!?

今回はのっけから熱いですね。とりあえずこれから行きましょ。

RPGの充実 これが強さの秘訣

97年は、96年に引き続いて、いやそれ以上にPSがSSやN64を抑えるだろう。理由はRPGソフトの充実である。SSは格闘アクション中心というのは変わらないであろうし、N64の本当の力が発揮されるのは来年以降だと思うからである。格闘アクションの人気は認めるが、やはりRPGの充実しているハードの方が強いと思う。私自身、RPGやSLGが好きだし、今の時点で見ると、期待のソフトはPSに多い。

（兵庫県／神谷利彦／21歳）

RPGか…。来たな、やはり。今一番の話題を握っているからな。

やっぱり大きいですよね。年末から年始にかけて意見を募集しましたけど、エニックスのニュース以降は多かったですもんね。これもそうです。

『FF』と『ドラクエ』これでPS三昧!!

私はPSとSS、両方持っています。去年は同じくらい遊んだけど、今年以降はPSだけになるかも。理由は『FFⅦ』の発売。そしてエニックスの参入発表。ですから、これからの市場はPSが握るでしょう。

（東京都／めざましテレビ／20歳）

はっはっは。しかしN64ユーザーは動じない。とりあえず、意見をひとつ聞いてみましょう。ジャンルを限らず質の良いソフトこそ大事です。

ほかでは真似できない質の高さに期待大!!

もっとも期待するハードはN64です。確かに発売するソフト数は少ないが、内容はほかのハードでは真似のできないクオリティの高さです。それに、3Dスティックを使った操作感には、今までにない新しさがあります。初めてゲームしたときの楽しさ、面白さをN64は思い出させてくれました。やはり、宮本茂さんのゲームができるハードであるN64。これが本命です。

（東京都／INU／16歳）

じっくりと作りあげた良質のソフトが50本

そりゃあ、面白いといったら多分PS支持者が多いでしょう。しかし、今年ぜひ期待したいのは、何といってもN64。前評判や個々のゲームの人気は、かなりのものに思われたが、ハードの方が意外に普及していない感じがする。私もそうですが、多くの人が『待ち』の態勢になっているんじゃないですか!?

その理由は、やはりソフトの数が少ないからだと思う。しかし、N64が真価を発揮するのは今年からだ!! 年内50本はソフトが出るらしいし、大物ゲームもちらほら見えてきた。50本というのはPSやSSに比べたら、はるかに少ないかも知れないが、質より量の昨今、ジックリと作り上げた良質のゲームを提供してくれるであろうN64に期待します。

（東京都／イタヤゴシ／19歳）

確かにN64のソフトは見ただけでも凄いですからね。『マリオカート64』なんか欲しくなりましたもん。

SCEからのコメント

プレイステーションには、有名タイトルなど今年も面白いソフトが続々と発売されます。それらも含め、数多くの優れたソフトをますます多くの方に楽しんでいただけるように、現在品薄状態であるプレイステーションの増産を鋭意進めてまいります。また、プレイステーションの楽しみをどんどん広げていただけるように、今年もサービス満点に努めてまいります。

（SCE／広報室）

そのうえ、ネックだったソフトの価格も下がることになりましたし。

しかし、だ。こんな意見もPS側には届いておるぞ、うん?

あ、何すか!? 挑発的な態度じゃないですか。どんな意見です?

ま、次のページを見てのお楽しみだ。言っておくが挑発はしてないぞ。

次のページへ

新しい発想のゲームを期待する

期待No.1ハードはPSですね。『FF』に加えて『ドラクエ』まで出るとなれば、またユーザーが増えると思いますよ。しかし、何より私はソフトメーカーとしてのSCEに期待していますね。『ポポロクロイス物語』や『アークⅡ』みたいなRPGも面白かったけど、『パラッパラッパー』のような新しいゲームをもっと出して欲しいです。ナムコなどのサードパーティも堅実な、良いソフトを出してくれているし、期待の新作も豊富。今年はPSの年ですよ。

（静岡県／優潤／？歳）

まあ、確かに『パラッパ』は面白かった。しかし!! 任天堂とて…。

ちょっと待った。泥仕合になる前に、私のようなアーケード派としてはSS支持の意見を披露したいですね。

大量の移植作に大満足!! 買って損なし

今一番期待しているハードはSSです。なんせ今年は期待ソフトがどんどん出る!! まず『バーチャファイター3』。一番凄い格闘ゲーム!! それに『ラストブロンクス東京番外地』も出るし、『X-MEN VS STREET FIGHTER』もSSだけ。SSはアーケード版をすばやく移植するところが長所。さらには2Dやアニメも得意!! 『FF』や『ドラクエ』でPSは人気だけど、SS買った方がいいぞー!! きっと後悔しない。『バイオハザード』も出るぞ!!

（東京都／川田光一／14歳）

2Dに強いSSだから業務用の移植も楽!!

私が推すのはSSです。何といっても2Dに強いのがいい。ポリゴンはPSに比べて確かに荒い。しかし、『ヴァンパイアハンター』がSSのみの発売という事実ひとつとってみても、SSのこの利点が良く分かろうというもの。今のところは派手な話題はないけれど、着実に遊べるソフトが発売されてるのがいい。シューティングをやるならやはりSSだし、アーケードで人気のあるセガの作品が、きっちり移植されるのだから。やっぱり今年もSS三昧ですよ。

（神奈川県／札幌の朝／23歳）

どうっすか。熱いでしょう。アーケード派はやっぱSSでしょう。

そうね。『サクラ大戦』も面白かったよね。俺は好きだな、SS。

ところで、バンダイとセガが合併した影響ってどんな感じで影響してきますかね？

そうねぇ。2Dに強いだけあって、キャラものにその点を活かせるんじゃないか。あと、ファミリー層にもアピールできそうだ。そうそう、2Dに強いって話が出た以上、ハードの性能についての意見を見たいな。

任天堂からのコメント

主要3機種それぞれに関しては次の方針であたっていきます。

まず、N64は「ゲームを変える」というキャッチコピーどおりのゲームを投入し、質的変換をはかり、対してSFCは店頭でのゲームの書き換えシステムを開始し、入門機としての位置づけをより鮮明にしていきます。また、GBは、携帯機能を活かしたソフトの投入で、一層の活性化をはかっていきます。

（任天堂／広報室）

Round 2

将来性にかけるか、どうかハードの性能に今後を見る!!

性能ならもう、N64にかなうハードはないでしょう。じゃ、ちょっとハガキを見てみますか？

N64が持っている圧倒的馬力に驚愕

97年の主役、それは紛れもなくN64だと思う。僕は『実況Jリーグ～』欲しさにN64を購入したのだが、これには本当に驚かされた。選手の動きが実に滑らかなのだ。同時期に他機種で出た『実況Jリーグ～』と比べると、その差は歴然。大容量のCD-ROMから少量のデータをRAMに転送し、そのデータでゲームを展開させるCD-ROM機に対し、ROMから大量のデータをその都度読み出せる。これは大容量をゲーム内容に活かしきるためには欠かせないモノである。多彩で滑らかな動きが盛り上げる臨場感。ゲーム以外の演出面でしか大容量を活かせないCD-ROM機では決して得られないモノだ。

さらにN64DDでは、ROM＋ディスクドライブといったタッグを組めることから、CD-ROM機のような制約は完全にとれるうえに64メガバイト分、何かができるのだ。SSでも拡張RAMカートリッジを使うといった手法をとるものがあるが、転送速度や容量の問題からいってもN64のレベルに達するのは不可能。そしてもうひとつのN64の強みは馬力にある。『マリオカート64』での4人対戦でハード処理が追いついているのだから信じられない馬力である。

声優つき、アニメつきゲームを楽しみたいというならほかのハードが良いだろう。しかし、純粋にゲームを楽しむための最高のハードはN64である。ギャルゲー氾濫に不信感を抱く人や、ライトユーザーが増大していることからもPSやSSに勝ち目はないといっていいだろう。後はソフトが安くなれば完璧。

（東京都／武井俊樹／？歳）

安心しなさい。さっきも言ったようにソフトは安くなっている。

しっかし、長いコメントだったなぁ。凄いのは分かるんだけどね。今はまだソフト少ないからなぁ。これからでしょう。N64は。

で、ほかにもいろいろと来ている意見を簡単に紹介すると、3D（サンディ）スティックの操作性や、振動コントローラパックなどの拡張性を褒め称える声が多かったなぁ。84歳のおばあちゃんが『マリオカート64』をこなした、と報告してきた人もいたぐらいだからね。

ならば、ほかのハードの性能に関する意見を一つずつ紹介するか。

メモリーカードでデータ管理が楽に

PSのこのパッドはかなり持ちやすいと思います。しっかり握れるのでとても使いやすい。そして（以下はSSでもいえることですが）、メモリーカード対応ならば、データがいくらでもセーブできること。コピーもできるのでトラブルがあったときなど便利。だからPSを選びました。

（大阪府／バカ丸出し／14歳）

拡張機能の充実などまだまだイケル!!

SSの魅力のひとつに拡張性の広さがある。拡張スロットや端子の多さ。それに対応した各種オペレータなど、必要な分だけ追加できるのがいい。拡張RAMやX-BAND対応ソフトも増え、まさにこれからを感じさせるハードではないだろうか。

また、内蔵時計に対応したソフトがあるのも面白い。加えてST-Vからの早期完全移植、ツインCPUをフル活用したソフト『デジタルピンボール』などPSはおろかN64にも真似できないことって結構あると思う。やっぱりSSが一番！

（三重県／川西正臣／22歳）

では、N64支持派を代表して答えさせていただきますが、N64のコントローラも持ちやすいです。コントローラパックにデータをセーブできます。N64DDがでます。すぐにでも4人対戦できます。時計はROMカセットに入れればいいです。以上。

うーん。ソフトがそろったら買うかなぁ。面白そうだし…。

あ、流されてる。だいたいからしてどのハードを支持するんすか？

あ、いや。そういうのはね、ほら。みんな面白いし。それぞれのハードごとに良いソフトが出てるしなぁ。その時その時になっちゃうよね。

セガからのコメント

おかげさまで昨年の12月末で440万台と着実に数字を伸ばしてきましたセガサターン。今後も、RPG、レース、格闘やアドベンチャー、そしてマルチメディアなど豊富なバリエーション、豊富なラインナップで、幅広い年齢層の方にご満足いただけるソフトをコンスタントにリリースしていきます。

今年のセガサターンの活躍にご期待ください。

（セガ／CSプロモーション部／花谷）

読者ゲーム評大募集

再評価及びイラストつき評価も歓迎!!

2月28日発売号に掲載するゲーム評価を募集します。投書はハガキでも封書でも構いません。住所・氏名・年齢（希望があればペンネームを記入して）ご応募ください。評価の記入方法は下の図にも書いてある通りとなります。イラストつきハガキの場合、最終評価の記入に変わりはありませんが、評価文のほうはどちらかひとつで構いません。

また、第1次締め切りを過ぎても対象ソフトの評価募集は続けています。投書が一定数に達した時点で誌面に掲載する予定です。ドシドシご応募ください。

●ハガキの裏

ゲームのタイトル（1本のみ）
（機種名） 「良い」か「悪い」か最終評価を記入
さらに（良い点）（悪い点）に分けてそのソフトに対する意見、感想を詳しく書いて送ってください。

採用者には500円分のおもちゃ券をプレゼント!!

2月28日発売号の評価対象ソフト（2月1日～2月7日発売ソフト）

プレイステーション
- 厄　痛～呪いのゲーム～
- ドラゴンナイト4

セガサターン
- 蒼穹紅蓮隊
- プラドルDISC データ編 レースクィーンG
- エリア51
- シミュレーションズー
- はいぱぁセキュリティーズS

ゲームボーイ
- ゲームボーイギャラリー

「読者討論会」御意見大募集

●新テーマは

日本のゲーム、海外のゲームどちらの方が魅力的か？

日本のゲーム市場にあって、スタンスの異なる個性的なソフトを提供する海外ゲームと、独自性では一歩ひけをとるものの安心して遊べるソフトの多い日本のゲーム。あなた自身は、この2つを比較してみたとき、どちらに魅力を感じますか？　オリジナリティと新たな可能性を大いに秘めた海外もの。すでに確立したものを、丁寧に面白く仕立て上げていく国内もの。洋ゲー、和ゲーのこの2つ。どちらかの立場にたって意見を展開してください。

募集要項、締め切り、採用者プレゼントは「読者ゲーム評」と同じです。文章の長さは問いませんが、場合によりで省略させていただくことがあります。説得力あふれる御意見をお待ちしています。

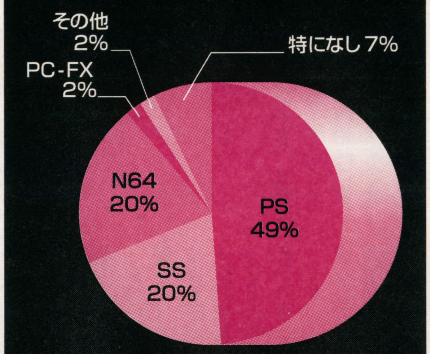
第1次しめきり

あて先
〒105
東京都港区東新橋1-1-16
FMW編集部
読者ゲーム評係まで

➡2月14日(金)必着

DATA CHECK!

ファミマガLandで聞きました 今年もっとも期待するハードは!?



弊社主催のファミマガLandで4週にわたり、「どのハードに期待するのか」アンケートした結果がこれだ。PS派が多かったのには、最後の週に『ドラクエ』の発表があっただけでなく、『FFⅦ』が対象ソフトになっていただけに、その影響があったとも思われる。

Round 3

全機種そろえるのは無理か？ ほかのハードの奮闘にも期待!!

そういう奴にはちょうどいい意見も来ているから、読んでやろう。

それぞれの特徴活かしたゲーム作りを願う

97年はどのハードが面白いかと言われても、あれだ、これだとは言えない。それなりにみんな面白いと思う。これからはプレイヤーがハードひとつではなく、すべてそろえたうえで面白いソフトを選びだして遊ぶ時代だと思う。だから、ソフトメーカーにはそれぞれのハードの特徴を考えたうえで、その特性を活かした良いソフトを出して欲しい。

（北海道／大石巨樹／17歳）

そう。ま、全部というと金がかかるからね。何機種か…。

どっちにしても金がかかるよ。しかし、すべての機種、といったところで今まで出てきた3機種以外のハードに元気がないですね。

ちゃんと来てはいるんですが、やっぱり少ないですね。比べると。

格闘だけでないソフトの充実に期待

僕が期待しているのはNEO・GEO CDです。そのもっとも大きな理由はソフトの充実です。まず『KOF』ファンにはたまらないデータ集。そして初の大作RPG『真説サムライスピリッツ　武士道烈伝』も控えています。もう格闘だけとは言わせません。それに、CDのみでのソフトの発売も増えています。ソフトは量より質だと僕は思うので今のままで十分です。盛り上がること間違いなし!?。

（静岡県／前田英律／15歳）

評価の高いソフト出現ソフトの質で勝負!!

もっとも期待しているのはPC-FXです。理由としては、

①評価の高いソフトがようやく出てきたこと。

②ハードの実売価格が下がってきたこと。

③NECはCD-ROMについてノウハウを多く持っている。

の3つが挙げられます。欠点としてソフトの少なさが挙げられますが、今年はソフトの質が重視されると思うのでFXにとっては好都合だと思います。それにソフトが少なければ1作品が長期間売れるので、メーカーにとっても好都合だと思います。

（東京都／宮川卓久／?歳）

両方ともソフトが少ないのがネックのようですね。あとは…。

あとはTVCMの有無というのも大きいよな。ソニーはうまいよ。

任天堂もうまいっすよ。でも、その話の前に、1回まとめてしまうと、やはり金を惜しまずに、機種をそろえるというのは難しいですよねぇ。

そうだね。まぁ、難しいよね。で、話を戻すとだな、こういう意見も届いているのだ。

販売競争に生き残るソニーのたくましさ

PSはいろいろな意味で積極的だ。ソニーがさまざまな分野で販売競争してきたという伝統なのか、PSは戦略がしっかりとしていて頼もしい。任天堂はこれまで家庭用ゲーム機において圧倒的なシェアを誇ってきただけに、他社との販売競争をする術を知らないのではないか。まずN64の発売が遅れたこと。そして急いで出したためかソフトがそろわず、ハードが伸びを欠いたこと。去年1年、任天堂が常にソニーに遅れをとっているように見えた。（中略）1000万台の大台にのせるには、マニアだけでなく、子供や女性そして年配の方など、幅広い層を獲得することが大事。そして、ゲームの売り場にも来ないような層にアピールする手段がTVCMだ。ソニーは、これを積極的に利用したと思う。

（神奈川県／凌駕黎／18歳）

こういう話でひと区切りしたかったけど、いかんせんこういう投書が少なくてなぁ…。

まぁ、CMでゲーム雑誌を読まないような人も取り込む、っていうのは商売としてみれば当然の話ですよね。問題はその先でしょう。

買ったあとでソッポ向かれちゃおしまいだもんな。我々もTVCMに負けてはおれんな。読者がソフトを買って損をしないようきっちりやらんといかんからな。とにかく、今の時点でもっとも勢いのあるのはPSかな。ほかのハードの巻き返しを期待しましょう。では、閉会!!

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

発売から2週間が経過して、そろそろ何度目かのエンディングを目指している人もいるのでは。今回は初期設定で決まる娘の性格などについて、細かく解説。また、バイトとお勉強のデータも有り。

シミュレーション プリンセスメーカー ゆめみる妖精
SCE
PS 発売中 5800円
メモリーカード対応(3～15ブロック)

初期設定で育てたい娘のタイプを決める

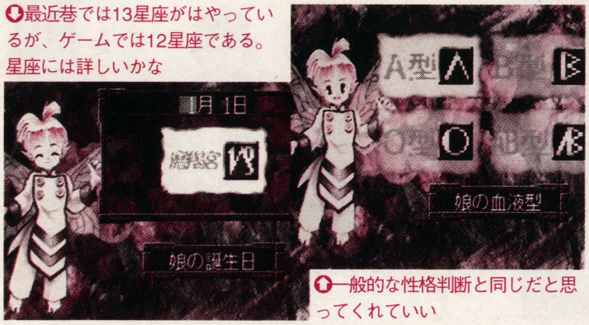
元妖精のかわいい女の子を、父親として10歳から8年間育てていくシミュレーション。ゲーム開始時に決める血液型、星座、父親の職業の選び方で、娘の性格や状態がけっこう変わってくるのだ。ここではそれぞれについて細かく解説したので、育てたい娘のタイプの参考にしてほしい。これで初めから計画を立てて、育てやすくなるだろう。

⇧父の職業によってはいきなり怒い顔をしていることもあるぞ

血液型や星座による性格の傾向

血液型と星座は娘の性格形成に影響を及ぼす。上がりやすいパラメータが若干だが違ってくるのだ。一回一回は微量であっても、8年間続くとなるとバカにならない。だいたい世間の占いや性格判断通りだが、詳しくない人のために、その傾向を解説したぞ。

⇩最近巷では13星座がはやっているが、ゲームでは12星座である。星座には詳しいかな



⇧一般的な性格判断と同じだと思ってくれていい

血液型別性格判断

A型 (上) モラル・気だて
●礼儀正しく努力家
まじめで慎重派の優等生タイプであるのがA型の特徴。また奥ゆかしさがあり犠牲的、細かいところまで気を配れるので、いいお嫁さんになれそう。自分の気持ちを抑えることができる反面、気疲れしやすいかも。

B型 (上) 気力・センス
●マイペースな自由人
B型は自由気ままで行動派なのだが、移り気であきっぽいところもある。また本能的、感覚的であり、既成の概念にとらわれない自由な感性を持っている。常に自由奔放なので、ストレスとは無縁の感じを受けるがゲーム中では…。

O型 (上) 気力・プライド
●パワフルなロマンティスト
バイタリティに溢れ、実行力がある。そして強い精神力と自信を持っているのがO型だ。現実的で論理的、周りの影響をあまり受けない。ロマンティストな部分があり、当然プリンセスへの憧れも人一倍強い?

AB型 (上) モラル
●合理的でもメルヘン思考
A型とB型が共存するAB型。合理的で冷静沈着だが、決断が早く行動力もあるのだ。天才的で勘が鋭いところもあり、理性と感性が共存している。またクールな面とメルヘンチックな面がある。神経質なため疲れやすいと思われる。

12星座別性格判断

牡羊座3/21～ (上) スタミナ・武勇
エネルギッシュな積極派人間であり、冒険を愛する。明るくおおらかで、目立ちたがりや。責任感が強く面倒見のいい姐御肌のところもある。頑固な部分も有り。

牡牛座4/20～ (上) モラル・センス
のんびり屋さんで、ほのぼのとしたあったか雰囲気の持ち主である。マイペースだが、まじめで頑固者。親切心に溢れ、また音楽を愛するところもある。

双子座5/21～ (上) 知力・センス
ホットな面とクールな面が同居しており、気まぐれなところがある。頭の回転が速く、好奇心旺盛だ。なんでもこなせるが器用貧乏という噂もちらほら。

蟹座 6/22～ (上) プライド・気だて
感受性が豊かで優しい心の持ち主。面倒見がよく働き者であるが、繊細なので人見知りすることも。子供を育てるのが好きなので、バイトは子守りがベスト?

獅子座7/23～ (上) プライド・気品
プライドが高くて、自信に満ち溢れている。そして華がありどこでも目立ち、人から愛されることを好む。陽気な反面寂しがりやでもある。働くのは苦手かも。

乙女座8/23～ (上) 知力・モラル
純粋でありデリケートな神経の持ち主。几帳面でなおかつ完全主義者である。冷静で知性的、星座のイメージ通り清楚な面も持ち合わせている。体は弱め。

天秤座9/23～ (上) プライド・センス
さわやかでチャーミング、社交性がある。迷いやすく決断力に欠けるところがある。美的センスは抜群なので、芸術関係に力を入れるといいのでは。

蠍座 10/24～ (上) 気力
神秘的なムードを持つ、クールな秘密主義者。だが内面はバイタリティ溢れる情熱家であるが、忍耐力もあるのだ。将来はセクシーな女性になるかも?

射手座11/23～ (上) スタミナ・センス
元気で明るく冒険心旺盛、さらに博識で精力的でもある。辛抱強くなく、平凡な生活には向いていない。いっそのこと普段はしないようなことをさせてみては?

山羊座12/22～ (上) スタミナ・モラル
辛抱強くて努力家のまじめ人間。勤勉で持久力があり、まさに大器晩成型といえる。まじめすぎて融通がきかないのが珠にキズ。こちらも辛抱強く育てよう。

水瓶座1/20～ (上) 知力
頭がよく多くの才能を持ち、冷静沈着である。ただプライドが高く独善的な考えになりがち。自由を愛する個性派であり、何事にもおちこむことがない。

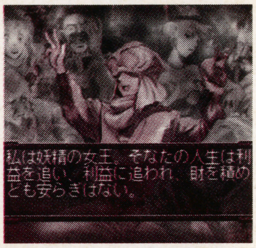
魚座 2/19～ (上) 気だて・魅力
気まぐれなロマンティスト。現実逃避しやすいが、そのぶん芸術家肌ではある。人を信じやすいお人好しで、だれにでも優しい。体力面以外では万能タイプか。

©Sony Computer Entertainment／GAINAX／NINELIVES
※(上)マークは上昇しやすいパラメータを示しています。

父の職業で初期のパラメータが決定

父の職業のどれを選ぶかで、娘の初期パラメータがまったく違ってくる。他にも所持金や父の定期収入といったお金関係、初めからできるバイトの数も違うのだ。また状態も初めから変化しているものもある。

職業は6種あるので、育てたいタイプをよく考えてから選ぶと効果的。ただ初期値がすべてではなく、どう育てるかが問題なので、愛を持って娘の教育に励んでほしい。



職業を選択後、その職業についての紹介がある。これは商人の場合

商人

商人は年に1回の定期収入が、ひょっとしたら一番高額がもらえるかもしれない。だが信頼度が6つの職業のうち一番低いのはネックだ。またすぐにできるバイトも2つしかなく初期はつらいかもしれない。信頼度を低く進めたいのならこれに限るけど。

娘の状態	なまいき
信頼度	×
所持金	3000G
父の定期収入	高め不安定
高めのパラメータ	知力・プライド
すぐできるバイト	子守り・家事手伝い

旅芸人

所持金が高額なので、無駄遣いしなければ、しばらくはお金に困ることはない。旅ばかりの父の血を引いて、体力はかなりあるので少々の無理もきく。だが非行化してるのでバイトの口は少ない。根気よく育てるか、センスが魅力を活かした職につかせるか？

娘の状態	非行化
信頼度	▲
所持金	500G
父の定期収入	低め不安定
高めのパラメータ	スタミナ・センス・魅力
すぐできるバイト	農場・子守り・家事手伝い・酒場

旅の僧侶

僧侶だけあってゲーム中でもモラルが上がりやすい。また気力が高いのは初期にバイトをする上で、かなりありがたい。父の金銭面はたよりないが、その分娘がかせいでくれるだろう。心身ともにたくましい娘に育てることができそうだ。

娘の状態	普通
信頼度	○
所持金	800G
父の定期収入	低め安定
高めのパラメータ	知力・気力・モラル・気だて
すぐできるバイト	市場・子守り・家事手伝い

没落貴族

元貴族の父ゆずりかプライドの高さはさすがである。気品とセンスの高さは芸術家向きか。ただお金の面で少々苦労するかもしれない。なまいき状態だとバイトをサボりやすいので。また、借金は6種類の中では一番多くの額ができるようになっている。

娘の状態	なまいき
信頼度	○
所持金	500G
父の定期収入	低め安定
高めのパラメータ	プライド・気品・センス・魅力
すぐできるバイト	メイド・子守り・家事手伝い

引退騎士

収入はそこそこ安定しており、モラル、気力が高いのがいい。また信頼度が高いのがなによりだ。状態の変化がなくバイトも初めから成功しやすい初心者向けの職業であるといえる。まっとう（？）に育てたいならこれだ。編集部のオススメです。

娘の状態	普通
信頼度	◎
所持金	1500G
父の定期収入	高め安定
高めのパラメータ	気力・気品・モラル・武勇
すぐできるバイト	市場・メイド・子守り・家事手伝い

風来坊

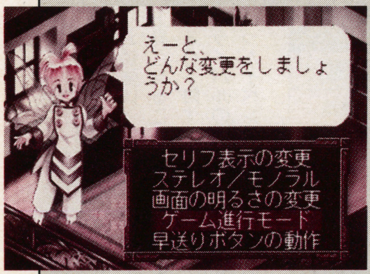
一番くせのある職業だ。所持金は一番の高額だが、定期収入はまったくない。そしていきなり娘が非行化しているという、いきなりやってた人には手に負えないようなアリサマなのだ。ただ困難を乗り越えて娘が育った姿を見ると感動もひとしおであるが。

娘の状態	非行化
信頼度	▲
所持金	5000G
父の定期収入	なし
高めのパラメータ	スタミナ・プライド
すぐできるバイト	農場・酒場・子守り・家事手伝い

次のページでアルバイトとお勉強を攻略

おまけ コンフィグ設定で気分は環境ソフト？

コンフィグ設定で、コントローラを操作しなくてもゲームが進むようにできる。ゲーム進行モードを「どんどん進む」にするだけ。8年先までスケジュールを組んでおけば、初めから最後まで娘の成長する姿を見るだけでいい。ゲーム途中からの変更も可能である。

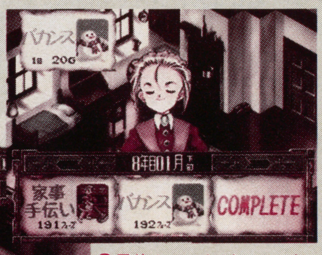


ゲーム中でも自由にコンフィグ設定を変えることができるのだ

スケジュールはよく考えて

勝手に娘が成長するといっても、何も考えないでスケジュールを組むのは考えものだ。病気になったり、お金がなくなったりして大変なことになることは目に見えている。

なにも考えないでいたら、ずいぶんと怖い顔になってしまった



最後までスケジュールを組める。やはり最後はバカンスかな

得 訪問販売はええもんそろってます

ある時突然家に押しかけてくる、中国人風の謎の訪問販売人。彼の売り物は市場では見ることのできない、変わった品物ばかりだ。その効果は彼のアヤしさとは打って変わってバツグンなので、お金に余裕があるのならば、できるだけ購入することをオススメする。

なんだアヤしいが、売り物は効果バッチリのものばかりがそろってます

訪問販売商品リスト

商品名	妖精の蜜	知恵の実	栄光の果実
価格	300G	350G	200G
商品名	秩序の種	高貴な泉水	やさしさのくし
価格	200G	450G	300G
商品名	芸術の水アメ	魅惑の香水	武神の剣
価格	400G	600G	550G
商品名	ウサギのスーツ	南国のドレス	闇のスーツ
価格	450G	700G	1500G

※表中の◎は高い、○はやや高い、▲は普通、×は低いということを表しています。

アルバイトとお勉強で効率のよい能力アップ

ここではアルバイトとお勉強で上昇するパラメータを掲載した。アルバイトは、上昇するパラメータは少ないものの、お金を稼ぐことができる。お勉強はお金を払う代わりに、いくつものパラメータを上昇させることができる。2つの違いをよく考えてスケジュールを組もう。

アルバイトはお金をかせぐだけではない

アルバイトをすると、上昇だけでなく下降するパラメータもある。またアルバイトごとにもらえるバイト料が違うので、そのことも考慮したい。最初からできるバイトの数は少なく、父の職業によって違うのだが、ある条件を満たすことで増える。イベントが起こることもあり、またその結果はいくつかあるぞ。

アルバイト詳細データ

農場

上昇するパラメータ	スタミナ・モラル
サボる状態	なまいき
断られる状態	非行化
イベント	豊作(凶作)

農場で働くと主にスタミナがつく。農作業には根気が必要なのだが、ぶりっこ、なまいき状態だとドロ臭いことやってらんないわと、プライドが傷つくらしくあまりいい成果は望めない。

市場

上昇するパラメータ	知力・気力
サボる状態	なまいき
断られる状態	非行化
イベント	万引きに遭う

市場では品物の管理などで頭を使うことも多いので、知力がアップする。なまいき状態だと物を売ることが、どういうわけかプライドを傷つけることになるようだ。

メイド

上昇するパラメータ	気品・魅力
サボる状態	なまいき・非行化
断られる状態	／
イベント	空き巣・家宝盗難

貴族の屋敷で身の周りの世話をするので、自然と気品と魅力が身につく。ただ人の世話なので、気の利く子のほうが気に入られる。ぶりっこ状態だと報酬面などでいいことがあるぞ。

鉱山

上昇するパラメータ	気だて・武勇
サボる状態	なまいき
断られる状態	ぶりっこ
イベント	鉱脈発見

鉱山こそより男の仕事場ということで、武勇が上がる。ハードな仕事なのでストレスが溜まりやすいが、バイト料は高額。非行化の状態でやると思わぬ効果を得ることができるぞ。

大工

上昇するパラメータ	センス・武勇
サボる状態	／
断られる状態	／
イベント	足場事故

大工は男の仕事であり物を造る仕事なので、武勇とセンスがアップする。非行化状態だと性にあっているのか、いい効果が現れるのだ。反対にぶりっこ状態だといいことはほとんどない。

家庭教師

上昇するパラメータ	知力・気だて
サボる状態	／
断られる状態	非行化
イベント	子供の相談・子供の家出

家庭教師では当然知力がアップ。また子供相手ということもあり、気だても良くなる。ただ状態によってかなり違いがあり、特になまいき状態だと知力はつかないが、他のものが上がる。

子守り

上昇するパラメータ	モラル・気だて
サボる状態	／
断られる状態	非行化
イベント	子供になつかれる

子守りに必要なのは、なんといっても気だてのよさ。子供に対するしつけの面でモラルも上昇する。子供相手なので疲れもするが、ほかのバイトに比べて成功率は高く感じるだろう。

家事手伝い

上昇するパラメータ	気力・気だて
サボる状態	／
断られる状態	／
イベント	空き巣

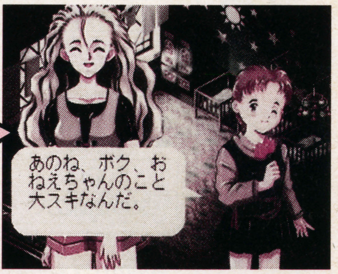
自分の家の手伝いなので、バイト料は雀の涙程度。だが我が家だとはりきるせいか、上がるパラメータの数、そして効果もかなりいいぞ。成功率も高いのだが、このバイト料では…。

酒場

上昇するパラメータ	魅力・気だて
サボる状態	なまいき
断られる状態	／
イベント	チップをもらう

酒場という性質からか、主に気だてと魅力が上がりやすい。娘の状態によって成果が変わるが、特にぶりっこだとまったく違う成果が得られ、評判がよかったのかバイト料が多くなる。

アルバイトとお勉強のバランスを考慮せよ



⬆同じバイトを続けるとこんなことも。お勉強でもがんばれるか？

お勉強で集中的に能力アップさせる

お勉強は、集中的にパラメータを上昇させることができる。お金がかかる分下降するものはない。テストやライバルの登場、親友ができるといったイベントが用意されている。

お勉強で上昇する代表的なパラメータ

学校

パラメータ	知力

学校ではいろいろな事を学べるぞ。知性と理性をアップさせたいのなら、ここへ通わせるべし。

武術道場

パラメータ	武勇

剣の修行で、騎士としての心技体を学ぶ。体力をつけたいならばみっちり修行しよう。病気予防にもなる。

ダンス教室

パラメータ	気品

上流階級では欠かすことのできないダンスを学ぶことで、気品と体力を、そして華麗さも身につけるのだ。

料理教室

パラメータ	センス

料理は感性と愛情が大事である。また根性も養われていくぞ。ただ美味しいものの食べ過ぎには御用心。

音楽教室

パラメータ	センス

音楽教室では歌と楽器の演奏でセンスを磨く。上品さも身につくみたいだ。君の娘にリズム感はあるか。

絵画教室

パラメータ	センス

絵はなんといってもセンスがモノをいう。また豊かな知性も育むぞ。芸術に必要なのは知性と感性ってこと。

行儀見習い

パラメータ	気品

作法を学び、上品さと女らしさを向上させるのだ。また理性も身につくこと間違いなしである。

教会

パラメータ	モラル

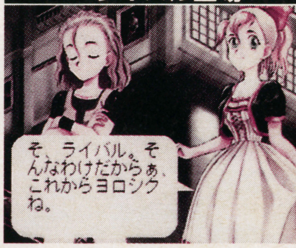
説教により道徳心が、さらにその荘厳な雰囲気からか上品さが身につくぞ。かかるお金が少ないのも魅力。

断食道場

パラメータ	体重（減）

断食道場は、体重を減らすという目的で通う。ダイエットに成功すればスリムになり、より美しさが増すはず。

ライバル登場



⬆ライバルがいることで勉強にも身が入るってもの

☆状態の変化でアセる必要はないぞ

娘の状態が変化しても特にアセる必要はない。逆にその状態を楽しむくらいの余裕がほしい。非行化だと断られてしまうバイトもあるが、そこはリアルな部分として受け止めよう。またバイトでのパラメータやストレスの変動が違うこともある。

●病気だけは要注意

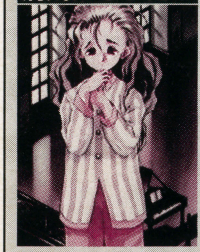
病気になるとスタミナなどのパラメータがどんどん下がっていってしまう。もちろんバイトもお勉強もできずに、何日もベッドで寝込むことになるので、注意しよう。

スタミナよりもストレスが上回ると病気になるので、コンスタントに自由行動、バカンスをスケジュールに組み込もう。初めにスタミナが増える行動をさせるのもいいかも。

なまいき

⬆こんな表情もかわいいじゃありませんか

病気になった！



⬆パジャマ姿を見るために病気にさせる？

“データ客観主義レビュー”

2／7〜2／13発売ソフトを読者が評価

FAIR JUDGMENT

今週はコレを買え…

フェアジャッジメント

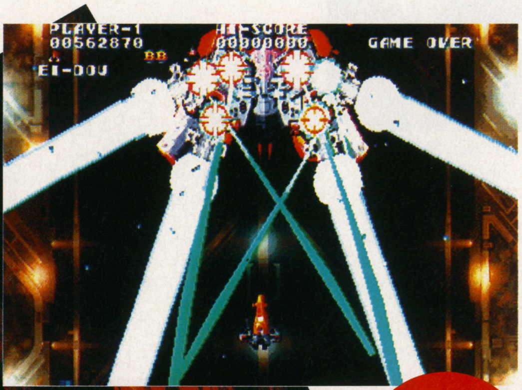
シューティングファンはコイツを見逃すな！『蒼穹紅蓮隊』

シューティングユーザーに、またまた朗報！　今週発売の『蒼穹紅蓮隊』が総合4・0ポイントを獲得、今週のトップ評価ソフトとなった。これは歴代順位としては13位とやや奮わない結果に見えるが、シューティングゲームとしては『レイストーム』と並ぶ快挙だ。

本数、点数ともにサビシイ「イマイチ」のお寒い週

しかし、全体として見ると、評価対象ソフトが全6本と非常にサビシイ状況。

ポイントを見ても、次点の『ドラゴンナイト4』はトップとわずか0・1ポイント差と健闘しているものの、他のソフトは高い評価を得られず、いまひとつの結果となった。



今週のBEST POINT RANKING（ベスト ポイント ランキング）

順位（歴代順位）	ポイント	タイトル	機種	掲載ページ
1位（歴代13位）	4.0	蒼穹紅蓮隊	SS	P114
2位（歴代25位）	3.9	ドラゴンナイト4	PS	P115
3位（歴代120位）	3.4	はいぱぁセキュリティーズS	SS	P115
4位（歴代146位）	3.3	エリア51	SS	P116
5位（歴代177位）	3.2	厄痛〜呪いのゲーム〜	PS	P116
6位（歴代202位）	3.1	シミュレーションズー	SS	P116

©Electronic Arts／EIGHTING／RAIZING

SS シューティング

蒼穹紅蓮隊

エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
2月7日発売／5800円

アーケードからの移植作。ステージを自由にプレイできる「演習モード」を追加。「スコアアタック」もできる。

グラフィックが4・3とほかより好評を得た点が際立った。各項目の平均も4・0と高評価を獲得。ソフト自体の質の高さがうかがえた。

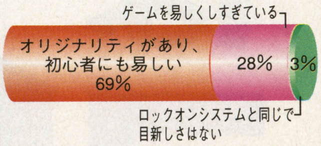
➡「ウェブシステムで初心者も楽しめる」との声

キャラクタや背景の質が高いと人気！

ユーザーからも、このクオリティの高いグラフィックについてのコメントが多い。「プレイしてみて最初に思ったことは、画面がとてもきれいだということ。画面の色づかいも、どぎつい色を使っていなくて、比較的目にやさしい色なので、画面が見やすくて良かった（沼尾盛史）」「グラフィックはかなりいい感じになっていると思う。とくに、ボスを倒した後のシーンなど、なかなか迫力がある（鈴木徳洋）」など、キャラクタから背景にいたる細かいところまで、きれいに描かれているとのコメントが数多く寄せられた。

しかし、「グラフィックがきれいで、敵の破片などの細かい部分まで描かれているけど、それが邪魔して敵の弾や自機を見づらくしている（加藤祐介）」とのグラフィックへの不満も少なからず見受けられた。

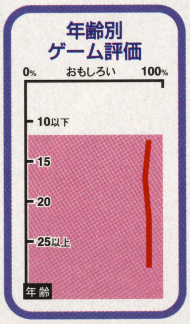
「ウェブシステム」は？



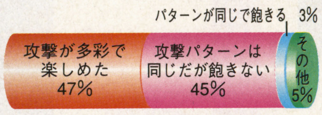
「一つ一つ照準を合わせなくても良いので、使いやすい」など、ボタンを押している間に敵を捕捉し、攻撃する「ウェブシステム」が7割近くの好評を得た。

攻撃シーンやボス戦の演出が好評を呼んだ

次に意見が多かったのは、サウンドやエフェクト、漢字を多用した表示などの演出について。「ゲーム自体は縦スクロールとオーソドックスだが、操作性やボムやウェブ攻撃での派手なエフェクトなど、ゲーム性と演出面ではプレイヤーを飽きさせない工夫がされている（鳥羽布平）」「漢字を使い、独特の雰囲気を出している（田中隼人）」との評価が集まった。

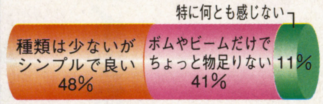


敵の攻撃は？



レーザーや誘導弾などによる攻撃について。「ステージごとに特色のある攻撃を仕掛けてくる。とくにボス戦はバリエーションがある」との評価が集まった。

攻撃の種類は？



自機ボムやビーム攻撃については、ユーザーの意見が分かれた。「攻撃の使い分けができると楽しい」との意見もあるが、「ビームの種類が少ない」と不満も。

グラフィックやウェブ攻撃の爽快さに人気が集中

完全移植がうれしい追加された新要素も○

また、アーケード版をプレイしたことがある人から、移植度について多くの声が寄せられた。「アーケード版がST-Vなので忠実な移植ができるのがうれしい。家で練習し、ゲーセンでハイスコアを塗り変えようとする人も大勢いるのでは（沖本学）」をはじめ、好評意見が多い。

そのほか、「演習モード」などの追加要素についても、「攻略したいステージをとことんやれた（永原正雄）」「行ったことがある面を練習&アタックできるのがgood（山下正樹）」と好評。

コンティニュー制限と高い難度に不満が…

不満意見が見られたのは、難度の高さやコンティニュー数の制限について。「もっとも簡単な設定にしても、弾数が非常に多いのが気になった。これでは、シューティングゲームをあまりプレイしたことがない人は、エンディングまでたどりつけないと思う（田中紀裕）」「ほぼ完璧な移植で楽しめたのだが、もっと初心者向けのオプションが欲しい。もし、残機数を増やしたり、無限にコンティニューができたのなら、もっとプレイを楽しめたと思う（松縄裕太）」との意見も少なからずあった。

「フェアジャッジメント」とは？

東京・新木場の「ファミマガLand」に集まった、たくさんの一般ユーザーに発売前のゲームをプレイしてもらい（詳しくは60ページで）、さらにそのゲームを評価、そのデータを発表する、最も公平かつ正確なゲームレビュー記事、それがこの「フェアジャッジメント」だ。

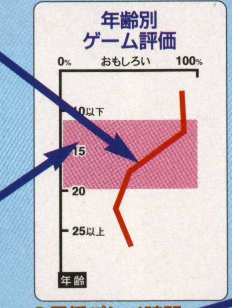
◆グラフの見かた◆

●総合平均点
「項目別評価」の点数を平均した、そのソフトに対する総合評価点。

●項目別評価
タイトルごとに設定された項目に対する評価を、点数とレーダーチャートで表示。

●年齢別ユーザー支持率
そのソフトを「おもしろい」と答えたユーザーの割合を、5歳ごとの年齢層で区分。

●メーカー側のメインターゲット層
そのソフトのメーカーがメインに狙っている、そのソフトの購買年齢層を、赤い帯で表示。



●最低プレイ時間
そのソフトを評価するために、必要と定めたプレイ時間。編集部が実際にプレイして決定。

●難易度
「難しすぎる」と答えた人の割合を赤で、「ちょうどいい」とした人の割合を白で、「易しすぎる」という人の割合を青で表記。

©Electronic Arts／EIGHTING／RAIZING

PS シミュレーション

ドラゴンナイト4

バンプレスト
2月7日発売／6800円

パソコンで人気の美少女ゲームの移植作。PS版では、新たに町や村に女の子とデートができるポイントがある。

キャラの魅力だけでなく戦闘も十分楽しめる！

パソコン版を遊んだモニターから「グラフィックが良くなっている（清水啓介）」「キャラがしゃべるようになってうれしい（恩田浩史）」と、パソコン版と比べても遜色ないデキのようだ。

やっぱりカワイイ 女性キャラたちがグー

一番多くの意見を集めたのは、女性のキャラたちについてであった。「一人一人のキャラが本当にカワイイ（鈴木信介）」「女の子のイラストが多く、イベントも多いので見ていて楽しい（玉肇晋）」「竹井正樹のキャラクタデザインが魅力的な女性キャラを生み出している（山本継）」など、高い評価を与えた人が多かった。

また少数ながらも「カワイイだけでなく色気のあるキャラも欲しい（小野寺桂司）」「女性キャラそれぞれにストーリーがあればもっと盛り上がると思う（中谷宏）」との意見もあった。

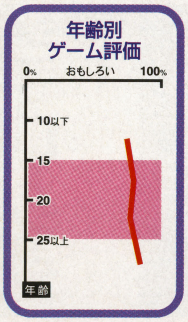
少ない回復手段や制限ターン等で緊張ある戦闘が楽しめるとの声も

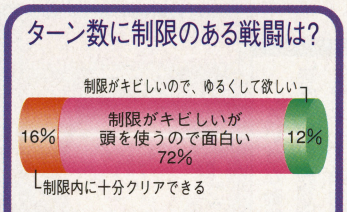
キャラクタがしゃべる 演出もおおむね好評

新たにPS版では登場キャラがしゃべるのだが、この点については「声が入っているだけでひと味違う作品になっている（菅原啓介）」「各キャラの声優がよくあっていた（広田充宏）」などの好評意見が多かったが「会話時にキャラクタに動きがもっと欲しかった（貴嶋祐治）」「戦闘でもしゃべって欲しい（勝香乃）」「全ての会話に声を入れて欲しかった（富名腰勉）」など、さらなる要望を伝える声もあった。

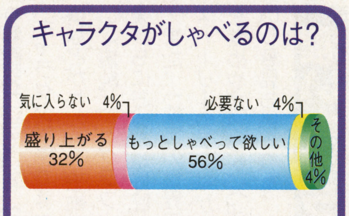
気軽に遊べる戦闘に ハデさを求める声も

戦闘部分については、「戦闘ルールが単純なので気軽に遊べた。また、戦うたびに敵との会話が変わるのも面白い（小西孝英）」「アニメ部分がカットできるのでサクサク進められてよかった（竹井千敏）」との好評意見が目立つなか「主要部隊が死ぬとゲームオーバーなのは少し疑問（瀬戸忠）」など、細かい点への不評意見が少なからず見られた。





圧倒的に制限付きを楽しむ人が多かったが、中には「頭を使うが、アイテムを探すにはキツすぎるターン数（秋屋一）」との意見も含まれていた。

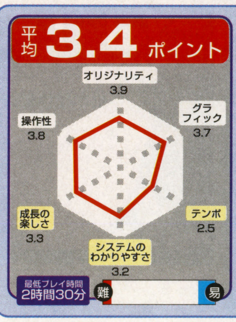


しゃべること自体は好評だが、セリフの量に問題があったようだ。「もっと～」と答えた人の中には、会話の全てに声をあてて欲しかったとの意見もあった。

SS シミュレーション

はいぱぁセキュリティーズS

ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）
2月7日発売／6800円

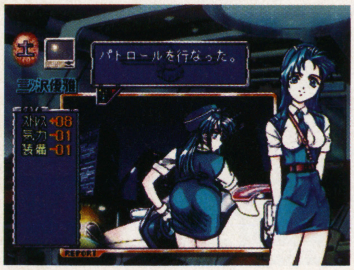


東京の治安を守るため、3人の美少女警備員を育成していく。犯罪者とカードバトルで格闘することもある。

キャラのセリフが 多くていいという声も

「キャラがカワイくて、セリフも十分多い（島宗功之）」「ほとんどの会話に声があてられているのがうれしい（栗原匠）」との意見のほかにも、キャラの魅力を高く評価するモニターは多かった。

だが「もっとキャラの個性が発揮されるシーンが欲しいと思った（篠塚健次）」との意見も見受けられた。



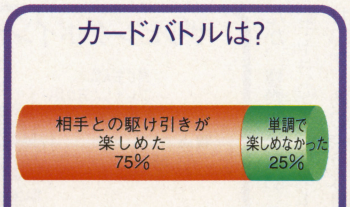
「通常の行動以外のイベントが少ない（篠塚健次）」との声もあった

簡単なカードバトルに対し あまり奥が深くないとの声も

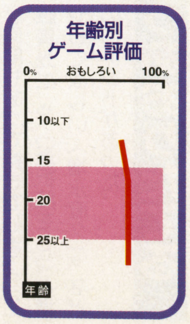
勤務中に犯罪者を見つけるとカードを使った戦闘モードになる点については「キャラの成長で攻撃力が違ったり、敵の種類も多いなど飽きにくい（浅見誠）」「戦闘は簡単だが、あまり奥が深くはない（山下進）」「カードバトルは少し時間がかかるような気がした（田中宏明）」など、賛否両論ながらも、多くの声が集まった。

人によって違う 楽しみが見つけられる

他にも「デモ画面に曲が入っているのが面白くて良い。またゲーム内容も、キャラ同士でペアを組んでの仕事やマンツーマンの指導、食事に誘うなど、楽しめる要素が多い（浅見亮）」「BGMがゲームの雰囲気にあっている（神田祐隆）」「着せ替えモードが意外に楽しい（篠塚健次）」など、人によって違う楽しみ方を挙げているのが目立った。



駆け引き以外にも「カードによる戦闘なのでテンポ良く進められる（吉田松文）」と、あまり時間のかからないこのシステム自体を評価する意見もあった。



©エルフ／バンプレ企画／BANPRESTO・Victor Interactive Software

君も『フェアジャッジメント』のテストプレイに参加しよう!! くわしくは60ページを見てネ。

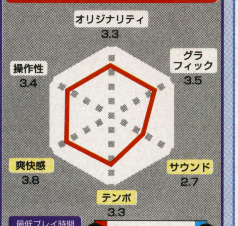
SS エリア51

シューティング

UFOのうわさがたえないアメリカ空軍の軍事施設「エリア51」が舞台になっているガンシューティングゲーム。

ソフトバンク
2月7日発売／5800円

平均 3.3 ポイント



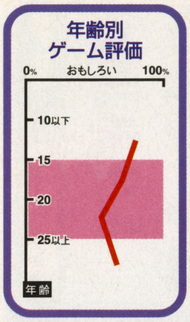
最低プレイ時間 50分　難／易

基地の怪しい雰囲気がモニターに好評

「オープニングムービーがエリア51の怪しい雰囲気をとても良く出していた（木村豊）」や「ステージの舞台となっているエアポートなどが、空軍基地の感じを良く出していて面白い（長谷部正樹）」などの声が多かった。

また、「ランクが階級で表示されるので、良いランクを取ってやろうと次のプレイの目標になるのがとても良かった（尾崎幸夫）」といった意見もあった。

⬆基地内部のグラフィックなどの細かい点も、モニターに好印象を与えていた



武器の種類の少なさに不評意見が…

コメントの中で多かったのが、武器に関するもので、「武器のバリエーションをもっと増やして欲しい（佐藤貴宏）」「手榴弾の威力などをもっと上げて欲しい（鈴木宏史）」などが代表的意見だった。

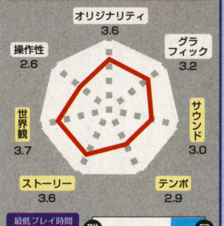
その他の意見では、「敵にロックオンのマークなどがつかないので、弾がなかなか当たってくれない（矢野豊）」というように、システム面に対する不満の声も見られていた。

PS 厄痛 〜呪いのゲーム〜

アドベンチャー

アイディアファクトリー
2月7日発売／5800円

平均 3.2 ポイント



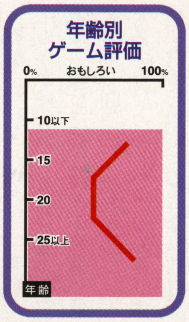
最低プレイ時間 2時間30分　難／易

ゲームの分岐点などで、別の主人公の視点でプレイすることのできる「ザッピングシステム」が特徴。

濃いキャラクタたちが恐怖感をいっそうあおりたてる

このゲームにおいて重要な要素と言える恐怖感についての評価は「音楽やCGにとても恐怖感があり雰囲気が出ている（長谷川諭）」「キャラクタが影ではないので表情などがわかり、恐怖感が出て良い（塙純）」とグラフィック、音楽ともにおおむね好評だった。

また、「独自の世界観があってストーリーのテンポが良く、物語を進めやすかった（沖本学）」という意見も見られた。

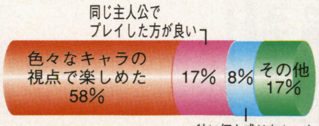


⬆途中で別の主人公の視点からプレイ可能な「ザッピング」が、モニターに好評

キャラのパターンに不満を感じる声が

全体的にモニターが不満としてあげた所はそれほど多くなかったが、気になる点として「グラフィックや音楽に雰囲気が出ているのだが、種類が少ない（加藤宣明）」「キャラの絵のパターンが少ないせいか、同じようなリアクションが何度もあって飽きてしまう（工藤貴光）」や「選択肢をもっと増やして欲しい（増永直久）」などのコメントがあった。

ザッピングポイントは?



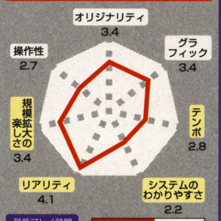
「途中でキャラを代えて話を進めると内容が変わるので、繰り返しプレイしたくなる（前田能利子）」とザッピングポイントは比較的好評だった。

SS シミュレーションズー

シミュレーション

ソフトバンク
2月7日発売／5800円

平均 3.1 ポイント



最低プレイ時間 2時間　難／易

いろいろな動物を飼育し、経営不振の動物園を立て直して世界一の動物園を目指す。動物の鳴き声も聞ける。

「オープニングCGが現実的（長谷川諭）」という好評の声がリアリティ4・1を裏づけている。

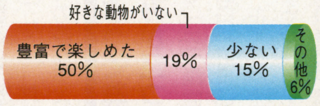
細かい演出がモニターの心をとらえる

「何もしなくても時間がどんどん進んで行くので、本当に動物を育成しているような感覚が味わえて良かった（吉岡靖弘）」といった意見をはじめ、「動物の種類やエサの種類の豊富さ、客の動きなどが面白い（鈴木徳洋）」など、細かい演出とリアルさが、モニターのツボをついていたようだ。

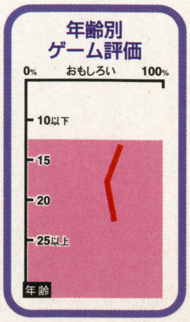
⬆園内での観客や動物の細かい動きが、動物好きにはたまらないようだ

また、「鳴き声の聞ける動物の種類を、もう少し増やして欲しかった（長谷川諭）」といったコメントや「見てすぐに何の動物なのかわかりづらい（加藤潤一）」などの意見もあった。

動物の種類は?



ライオンやキリンといった有名な動物の他に、イワトビペンギンといった動物も出てくる。人気のある動物が登場するのもモニターにうけていた。



©Atari Games／Mesa Logic／Tantalus and PerfECT Entertainment／GAMEBANK／GT Interactive Soft ware／Midway Games・C&E／SOFTBANK・IDEA FACTORY

セント・ギガ衛星データ放送スーパーファミコンアワー

「BS探偵倶楽部2（仮）」アイデア募集！

平成9年秋放送予定の音声連動番組「BS探偵倶楽部2（仮）」のアイデアを募集します。完全犯罪のトリックやストーリー等、あなたのアイデアを元に番組を制作します。採用された方は番組にて紹介させていただき、記念品を贈呈します。

◆応募要領：書式／長さは自由です。＊400字詰め原稿用紙2〜3枚程度の概要を添付してください。
（インターネットのメールでも受け付けています。詳しくは任天堂ホームページをご覧ください）

◆応募資格：特になし。

◆応募締切：平成9年3月末日（消印有効）

◆発表　：4月末頃　セント・ギガ衛星データ放送等にて発表します。

◆宛先　：〒111東京都台東区浅草橋5丁目21番5号　任天堂株式会社
衛星放送事業部「BS探偵倶楽部2（仮）」アイデア募集係

・応募作品は、未発表オリジナルに限ります。
・応募いただいた作品は返却しません。ご注意ください。
・採用させていただいた作品の著作権は任天堂株式会社に帰属します。

BS探偵倶楽部が受信できるサテラビュー！お店で買えるよ。

スーパーファミコン専用 衛星放送アダプタ
サテラビュー™
メーカー希望小売価格　18,000円（税込）

放送「スーパーファミコンアワー」に関する場合／番組内容、放送へのご意見・ご要望等について

St.GIGAサテラビュー放送センター…03-5350-8686
受付時間　AM 10:00〜PM 9:00（土・日・祝祭日も受け付けています）

受信機器「サテラビュー」に関する場合…接続、故障、修理等について

札　幌・・・・011-612-6930　本社(京都)・・・・075-541-6113
東　京・・・・03-3254-1647　大　阪・・・・06-376-5970
名古屋・・・・052-571-2506　岡　山・・・・086-252-2038
受付時間　AM 9:00〜PM 5:00（土・日・祝祭日を除く）

任天堂株式会社　本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地　インターネットの任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
©1997 Nintendo スーパーファミコン・サテラビューは任天堂の商標です。
任天堂テレホンサービス　東京（03）3540-9999　大阪（06）376-3355　京都（075）525-3444　名古屋（052）586-3000　岡山（086）255-2130　札幌（011）612-4144

COMING SOON

カミングスーン

2.14 → 2.20

来週発売のソフトはここでチェック!!

本誌の発売1週間後の、1週間に発売される各種コンシューマー用ソフトをジャンル別に網羅、大紹介。今回の対象期間内に発売されるのは、NEO・GEO CDを含む3機種で、計19タイトルとなっている。

来週のアクション

NEXT WEEK "ACTION" GAME

2／14〜2／20発売予定の全タイトル

COMING SOON 2.14 → 2.20

2.14

テロリストたちの証拠物件を入手し、すみやかに脱出せよ!

エレベーターを駆使して進むアクション。新旧2作の『エレベーターアクション』を同時収録

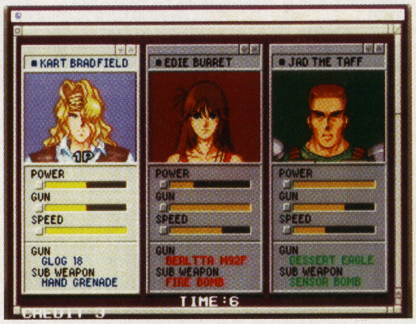
セガサターン　エレベーターアクション・エレベーターアクション リターンズ

近未来、テロリストが占拠する高層ビルや空港などに進入し、仕掛けられた爆弾を処理することが目的のアクション。

任務を遂行するためには、ビル内の赤い扉にある証拠物件をすべて集めなければならない。また、青い扉の中には、武器アイテムや得点アイテムなどがあるので、それらを取っていこう。

キャラクタには体力値があり、敵に攻撃されて0になったり、エレベーターにはさまれたりするとミスになる。

2人同時プレイもできるので、友達と協力しながらワラワラと出てくる敵を倒して進めるぞ。



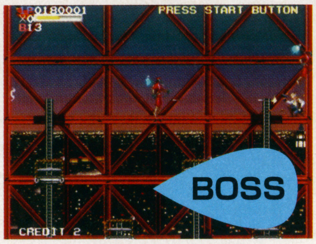
➡能力の異なる3人から選べるぞ!

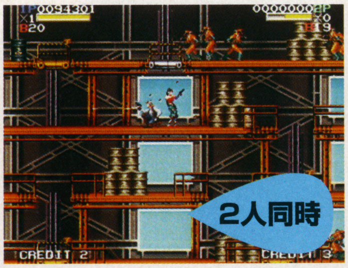
⬆上から2段目の左にある赤い扉の中に、目的の証拠物件があるぞ

⬇各ラウンドの初めには、任務（ミッション）が説明される。すばやく処理するのだ

⬆ラウンド終了後には、任務を達成して脱出した直後のシーンがビジュアルとして見られるのだ

⬇ロケットを背負い、赤いつなぎを着て飛んでくるボス。ラウンドによっては、中ボスも出てくるぞ

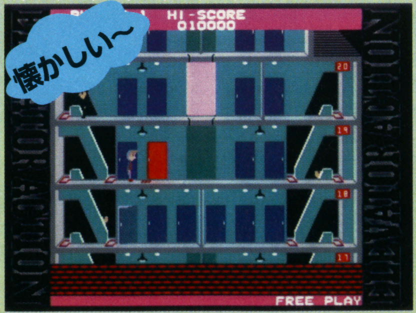




⬆窓の前のしゃがんでいるほうがKARTで、赤いタンクトップがEDIE

元祖エレベーターアクション

『リターンズ』をクリアするとプレイ可能になる。昔の作品だがアクション部分は今なお熱い。



➡体力がないせいか難しく感じる

ビング
2月14日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（5ブロック）

©VING／TAITO

2.14

ゴッサムシティの平和を守れ

プレイステーション セガサターン
バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム

映画の『バットマンフォーエヴァー』をベースに展開する痛快アクションが登場。プレイヤーは、闇の戦士バットマンかロビンとなり、ゴッサムシティにはびこる悪党どもをぶちのめしていく。

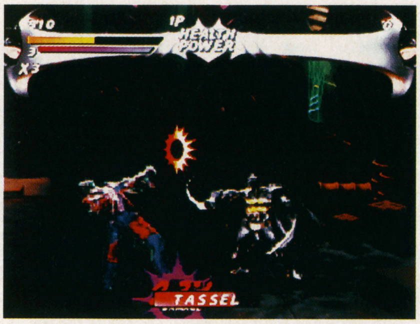
ゲームは、横スクロールで進んでいく。バットランなどの技やさまざまなコンビネーション、途中に出現するパワーアイテムを取るなどして、敵を倒していくぞ。

2人同時プレイも可能。2人とも同じキャラを選ぶと、色違いのキャラでプレイできる。

⇨バットマンはパンチ系、相棒のロビンはキック系が得意だぞ

⇧ゴッサムシティで、バットマン＆ロビンがところせましと大活躍。がんばれロビン！

⇨画面上のすべての敵にダメージを与える、バーチカル・グラップが炸裂



⇨各ステージには、手強いボスが待っている。技を駆使して倒すのだ

アクレイムジャパン
2月14日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）
バックアップメモリー対応
（20ブロック）

来週のRPG

NEXT WEEK "ROLE PLAYING" GAME

2.14 → 2.20

2.14

蜀を支えた名軍師「諸葛孔明」になる

プレイステーション 三國志 孔明伝

三國志の物語を代表する存在ともいえる軍師「孔明」。プレイヤーは孔明になり、君主である劉備に仕えてから、その生涯をプレイすることとなる。

史実どおりに進めたり、あるいは全く新しい孔明の歴史を誕生させたりすることもできるのだ。

戦闘はシミュレーション

戦闘は、まず自軍部隊を行動させ、次に敵軍が行動するというターン制を採用している。

自軍部隊の行動は、移動した後に「攻撃」や「計略」、「道具」、「待機」の4つから1つを選択すると終了となるぞ。

⇨イベントや戦闘時の一騎討ちシーンは、アニメーションで表現される

⇧実際の「江夏」を見ているかのような美しいグラフィック。道具屋などがある

⇩かなり広い中国大陸全土。小国がひしめきあっている中で、孔明は劉備を君主とし、補佐しながら領土を広げていく

⇧武将にはレベルがある。レベルが上がると耐久値などの各パラメータが上がったり、策略を覚えたりする

⇨選択肢が出てくることもあるぞ

⇨孔明が夏侯惇に火計を使用したところ。大ダメージをあたえたぞ

光栄
2月14日発売
7800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（3ブロック）

©DC comics／Acclaim Entertainment／Iguana Entertainment・KOEI
※『バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム』の画面はすべてサターン版のものです。

来週のシミュレーション

NEXT WEEK "SIMULATION" GAME

2／14～2／20発売予定の全タイトル

COMING SOON

2.14 ▼ 2.20

イラスト・栃木県／菊池ユミ

2.14 内蔵時計を使った恋愛シミュレーション

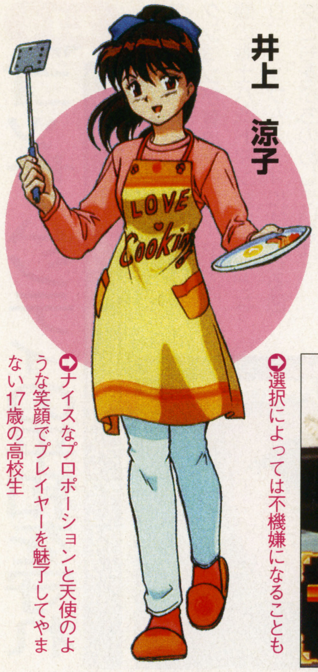
セガサターン ROOMMATE～井上涼子～

とってもかわいい17歳の女子高生、井上涼子ちゃんとの同居生活をシミュレートしたゲーム。

このゲームはサターンの内蔵時計を利用しており、起動した時間や季節によって、彼女はさまざまなリアクションをしてくれる。バレンタインなどの季節イベントも多数用意されているぞ。

プレイ期間は約3ヵ月。どんなエンディングを迎えるかはプレイヤーの行動次第だ。

⇧父の親友の娘という女の子が現れる。家庭の事情で彼女と同居することになる



井上 涼子

⇨ナイスなプロポーションと天使のような笑顔でプレイヤーを魅了してやまない17歳の高校生

⇨選択によっては不機嫌になることも

⇧虫歯になった涼子ちゃん。このような小イベントがいろいろ起こるぞ

⇨クリスマスプレゼントをくれる涼子ちゃん。こうなれるように努力するべし

中山 りえ

⇦涼子ちゃんの親友。活発でとっても元気な女の子。どんな風に登場するのか気になるところ

データム・ポリスター
2月14日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(4ブロック)

2.14 巧みな戦術で中国統一

プレイステーション 三國志V

三国時代の中国を舞台にしたシミュレーションの最新作。一国の君主となり中国の統一をめざす。

今回は、内政システムの簡略化で、ゲームがよりスムーズに進むようになった。また陣形の導入により、戦闘の戦略性が増したぞ。

⇧戦争は、仕掛ける相手や時期をよく考えないと勝てない

⇦今回も自分が作ったオリジナル武将を登場させられるぞ

光栄
2月14日発売
9800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(4ブロック)

⇧戦争だけでは天下統一は難しい。内政をきちんと行ってこそ真の支配者となれる

⇧武将同士の一騎討ちはまさに大迫力!

©DATAM POLYSTAR／ROOMMATE PROJECT・KOEI

来週のシューティング

NEXT WEEK "SHOOTING" GAME

イラスト・神奈川県／大野愛

2.14 ▼ 2.20

2.14

F-14を駆りミッションを完了せよ！

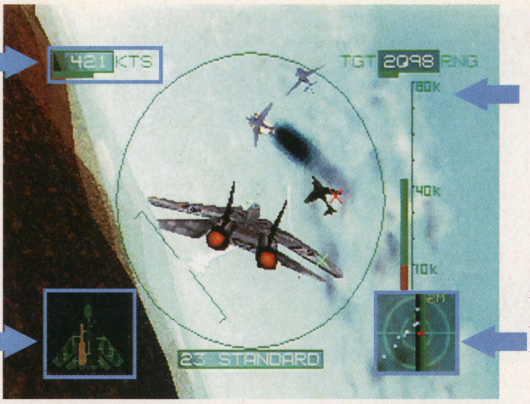
「トップガン」の世界を舞台に、F-14戦闘機が暴れまくるシューティング。各ミッション終了時の映像も必見

プレイステーション TOP GUN FIRE AT WILL

映画「トップガン」の世界を題材にした、2つの視点が選べるシューティングゲーム。

F-14戦闘機に乗り込み、さまざまなミッションをこなしていく。ミッションは、敵機の全滅、地上の目標物への攻撃、爆撃を行う味方機の護衛など、バラエティに富んだものになっている。

ミッションを無事にこなせば、このゲームのために制作されたオリジナルムービーが流れるぞ。



高度スケール ➡機体が地面に激突しないように高度を確認するのだ

レーダー ➡敵のいる位置を教えてくれる。敵は青、ミサイルは赤で表示

速度計 ➡機体の速度が200ノット以下になると失速する

ダメージ状況 ➡ダメージを受けた場合。自機の破損箇所をここで表示

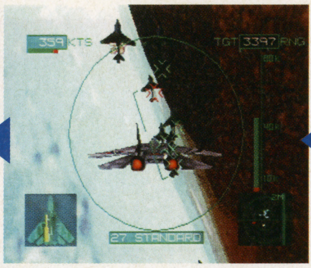
フォワードビュー

➡見通しの効く視点だ。敵の位置もカーソルで示されるぞ

コックピットビュー

➡敵を捕らえるのが難しい視点だが、F-14戦闘機を実際に操縦している気分になれるのだ

➡ミッションの初めには、やり遂げねばならない目的が表示されるのだ



➡目的は敵の全滅。やられる前に敵を倒せ！　これが鉄則だ

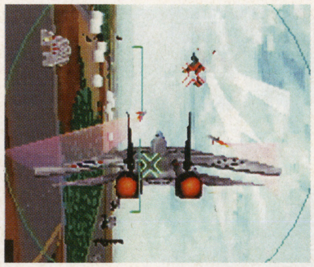
➡ミッション終了時には、自分の戦いの成果が表示されるのだ

F-14の操縦方法

F-14は、通常の動きのほかに、急旋回も可能。攻撃は、機関銃とミサイルを使用する。

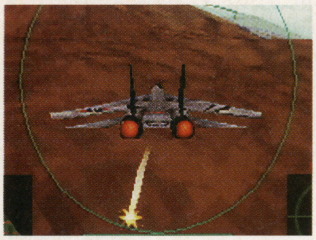
ゲームスタート時は、スタンダードミサイルだけだが、ミッションが進むにつれて特殊なミサイルも使用可能になる。

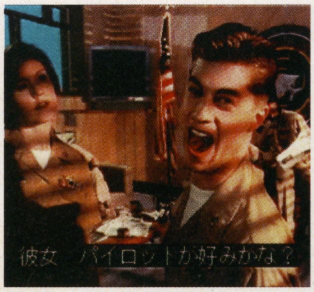
また、防御のために、チャフとフレアが発射できるぞ。



➡ミサイルは、敵をロックオンして撃とう。敵を追いかけていくぞ

➡チャフは、敵の誘導ミサイルを無力化してくれるぞ。いつでも発射できるように用意しておこう





➡陽気なパイロット仲間マーリン

➡数々のミッションを成し遂げよう

メディアクエスト
2月14日発売
5800円
CD-ROM
アナログジョイスティック対応
メモリーカード対応
（1～15ブロック）

©Paramount Pictures／Spctrum HoloByte

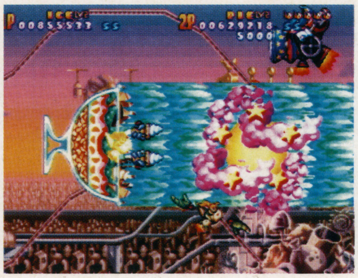
2.14

プレイステーション ハームフルパーク

4つのショットで遊園地内をつき進む

Dr.テキーラによって要塞基地に改造された超巨大遊園地に、レスカとレモネが立ち向かう。ショットは4種類あり、チェンジボタンで切り換えることが可能だ。また、回数制だが強力なスペシャルアタックも使用できる。これは、選択したショットの種類に応じて攻撃方法が変化する。

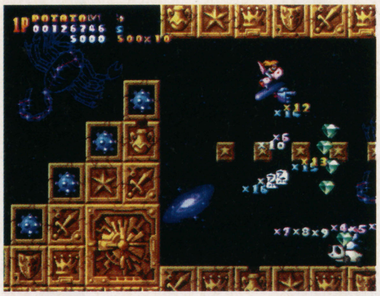
⬆各アトラクション（ステージ）はとてもにぎやか



➡アイス・レーザーの時のスペシャルアタック。使用中は無敵だ

切り替え可能のショット

ジェリー・ブーメラン	パイ・スプレッド	アイス・レーザー	ポテト・バルカン
敵に向かって飛んでいく。貫通力はあるが、威力は低い	単発だが、何かに当たると爆風で強力なダメージを与える	貫通力がある長いレーザー。威力が高いのでボス戦で効果的	オーソドックスな連射ができるショット。威力も普通



⬆スコアアタック専用のステージ。稼げ！

スカイ・シンク・システム
2月14日発売
5800円
CD-ROM
マルチタップ対応
（『タンクバトル』のみ）
メモリーカード対応
（1ブロック）

3つのミニゲーム

オプションの中の「ミニゲーム」を選ぶと、3つのゲームを遊ぶことができる。いずれも手軽に楽しめる内容だぞ。

タンクバトル

⬆1～4人用。対戦相手のタンクを、レーザーと地雷で破壊すれば勝ち

スカイサーキット

⬆1～2人用。コースは6種類あり、相手よりも先に3周したほうが勝ち

パンチボール

⬆2人プレイ専用。ボールを自機の手で弾き、相手のゴールに叩き込むのだ

2.14

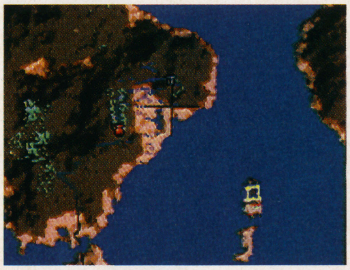
プレイステーション マジックカーペット

「マナ」を集め世界を救う

魔法使いの戦いで崩壊寸前になった世界を元に戻すため、修復に必要なマナを集めていく。

魔法のじゅうたんに乗っている主人公の視点でゲームは進行し、360度自由に空を飛べるのだ。「火焔」などの魔法を使うことで、モンスターを攻撃できるのだ。

➡住民たちを攻撃してマナを奪うことも可能。反撃してくるので注意



⬆自分の向きや場所がわからなくなったら、全体マップで確認するべし

つぼを取ると新たな呪文が

⬆赤いつぼを取ると、新たな呪文を覚える。見逃さないように

世界を救う手順

まず最初に、「城」の呪文を使い、自分の城を建てる。そして、モンスターなどを倒し、出現したマナを回収していく。一定以上のマナを集めるとクリアとなり、次のステージに進めるぞ。

自分の城を建てる

⬆城がないとマナを集められないのだ

敵を倒してマナを回収

⬆こいつは地蟲。けっこう耐久力がある

エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
2月14日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

©SKY THINK SYSTEM・Bullfrog Productions

イラスト・愛知県／暁夏子

来週のアドベンチャー
NEXT WEEK "ADVENTURE" GAME

2.14 ▶ 2.20

2／14～2／20発売予定の全タイトル

COMING SOON

2.14

プレイステーション　トゥームレイダース

秘宝をめざし探索するアクションアドベンチャー

愛用の2丁拳銃で襲いかかってくる獣たちを倒し、トラップをかいくぐり、さまざまな謎を解いて進んでいくのだ

遺跡発掘家レイラ・クロフトは、インカ遺跡の秘宝の入手を依頼され、遺跡に足を踏み入れる。

2丁拳銃を手に、行く手を阻むライバルや獣たちと戦い、謎を解いて秘宝を探し出していくのだ。

舞台となる遺跡は、インカやエジプトなど実在のものがモデル。謎めいた壁画や彫刻などが独特な雰囲気を演出しているぞ。

状況に応じてさまざまなアングルに変わるカメラワークも、臨場感を盛り上げる。

豊富なアクションパターン

レイラは簡単な操作で、走る、押す、泳ぐ、崖につかまりながら移動するなど、さまざまなアクションを見せる。状況に合わせて自然に動かせるようになることが、クリアするための第一歩。

行く手を阻むさまざまなワナ

遺跡のいたるところに獣たちがうろつき、トラップが仕掛けられている。秘宝というだけあって、簡単には手に入れられないのだ。

視点を切り替えて危険を回避

L1ボタンを押しながら方向キーを動かすと、視点を変えられる。先の見えない崖の高さや、下に獣がいないかどうかなどを確認するのに使う、重要な操作だ。

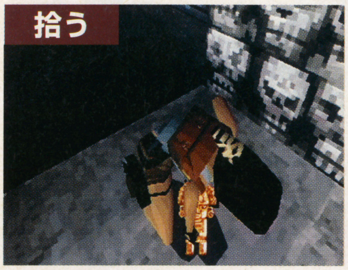
詳細記事74ページに

⇨遺跡の中には滝もあったりする

⇧噛まれたら一撃で殺されてしまう。とりあえず逃げろ!

⇧レバーを下げると扉が…。この先には一体何が待ち受けているのだろうか

⇩キズ薬やカギなど、落ちているものは重要なので見落とさずに拾おう



⇧右上のゲージがなくなると溺れる

⇨死んだフリはできないので注意!

⇧横から矢が飛んでくる。止まらずに一気に駆け抜けろ!

⇨先が見えない所は視点を変えて見る

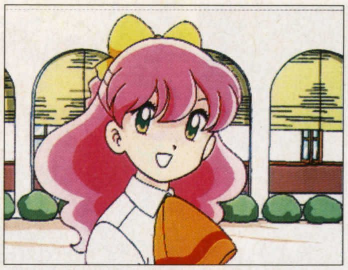
ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクター ソフト）
2月14日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応（1ブロック）

©Victor Interactive Software／CORE DESIGN

2.14 セガサターン だいな♡あいらん

竹本泉の描くキャラたちが魅力的

南の島にある学園が舞台の、かわいいキャラたちがいっぱいの学園コメディ。ゲーム中は、随所に行動を選ぶ場面があり、その選択によって話が変化していく。

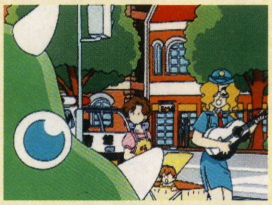

↑竹本泉の描くかわいいキャラたちとほのぼのしたムードが、とても魅力的なのだ

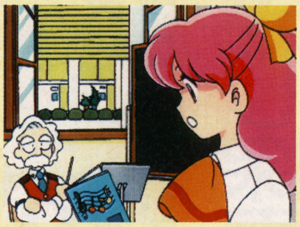
選択肢でストーリーが分岐

←アニメを観る感覚でゲームは進むが、選択肢があるので何度も楽しめるぞ

ミュージカルの要素もアリ

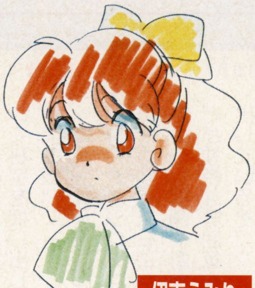
この世界は、恐竜を音楽で操るため、ゲーム中のいたるところで歌が登場する。


←恐竜と音楽は一対だ


↑歌のテストのときなど、実際にその歌声を披露してくれるのだ

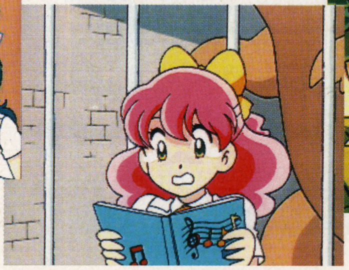
恐竜使いをめざす女の子

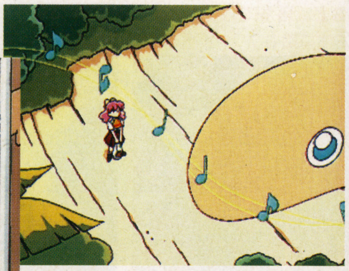
恐竜と人間が共存する世界で、伊東えみりとあんじぇは恐竜使いをめざし学園生活を送っていた。そんなある日、えみりは歌う恐竜と出会い、「歌う恐竜使い」になろうと心に決める。そして、楽器と歌の試験、さらに学年ごとに異なる課題がある、進級試験が近づいてきた…。


伊東えみり
←恐竜使いをめざす主人公の女の子。おっとりした性格でぬいぐるみが好き

伊東あんじぇ
←主人公の双子の妹だけど、性格は正反対。とっても自己中心的なのだ

↑えみりたちの学年の課題は「恐竜の卵探し」。恐竜使いをめざす者にとっては大事な試練なのだ

↓プレッシャーに弱いえみりは、いつも本番でうまくいかない



↑えみりが偶然、歌う恐竜と出会ったことから、物語が始まった

ゲームアーツ
2月14日発売
6800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（6ブロック）

2.14 セガサターン 新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）

エヴァがお求めやすくなった

昨年の春に発売された『新世紀エヴァンゲリオン』が、値段が安くなって再登場する。ゲームはTVの1話分と同じ構成になっており、プレイヤーの選択肢の選び方と戦闘シーンの結果によって、ストーリーが変わるぞ。

これが新パッケージ
←新しいパッケージは、『2nd』と統一性のあるデザインなのだ

↓もちろんTV版と同じオープニングも健在。ファンにはたまらないよね

↑内容自体は前と同じ。これを機に、もう一度プレイしてみるのもいいね

オリジナルのカードが付いてくる特典も

今回の特典として、オリジナルの「カードダスマスターズ」が付いてくる。『2nd』を購入して応募することで、さらに3枚もらうことができるぞ。

←今回、付いてくるのはこの3枚。『2nd』の内容をもとにしたデザインとなっている

セガ
2月14日発売
2800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（25ブロック）

©竹本泉／GAME ARTS・GAINAX／Project Eva.／テレビ東京／NAS／SEGA

2.14

セガサターン 天城紫苑

天城荘で起こる連続殺人事件

実写映像とムービーで進んでいく、マルチシナリオ、マルチエンディングのアドベンチャー。エンディングはなんと、数十種類にもおよぶぞ。

主人公は、名探偵の金田一二三（きんだいち ふみ）の助手見習いとして雇われる。そして、金田一二三が天城荘の60周年パーティに招待されたのに、一緒に伊豆についていくことになる。

そこでつぎつぎと起こる殺人事件を、金田一とともに解決していくのだ。

↑天城荘の60周年パーティに招待されたことから物語は始まる

名探偵「金田一 二三」

→推理小説文学賞を受賞した有名な推理作家でありながら、探偵でもある

→殺人が起こった！ パーティに来たはずなのに、なぜこんなことが…

→トリカブトといえば人が殺せるほどの毒草。そんなものがなぜ!?

CLIP HOUSE
2月14日発売
6800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（25ブロック）

来週のスポーツ

NEXT WEEK "SPORTS" GAME

2.14 ▼ 2.20

2.14

プレイステーション LOVE GAME'S わいわいテニス

簡単操作で多彩なショットが打てる

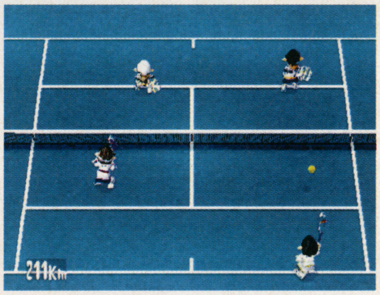
登場するキャラクタは3頭身だが、日本プロテニス協会が監修している本格的なテニスゲームだ。全部で50種類以上にもおよぶショットは、ボールの軌道やモーションがとてもリアル。しかもそれらが、簡単な操作で出せるのだ。

ゲームモードはVSモードのほかに、自分がエディットしたプレイヤーを世界ランキング1位にすることが目的のストーリーモードがあるぞ。

エディットプレイヤー

自分だけのオリジナル選手を作成、プレイスタイルや性格、利き腕などといった細かい部分まで設定することができる。

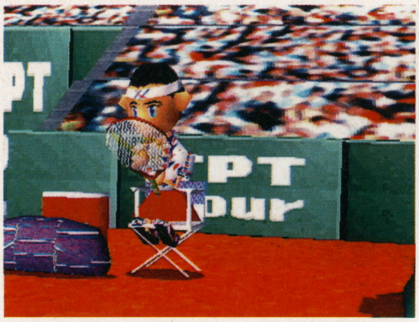
試合ごとにポイントをとったショットのパラメータが、自動的に成長していくのだ。



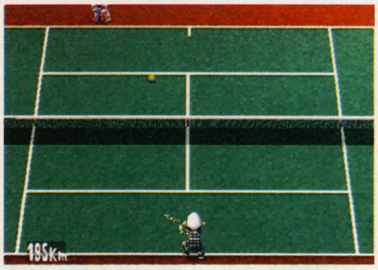
↑4人同時プレイでわいわい遊ぼう

選択できる選手は20人

→現実のトッププレイヤーをモデルにした、男女10人ずつのキャラが登場



→3頭身のキャラが、試合の合間に見せるしぐさがとてもカワイイ



↑試合をする会場は23ヵ所から選べる。さらにハード、クレイなども選択可能だ

→エディットプレイヤーは最初は弱いので、試合に勝って強くしよう

市川ソフト開発
（Tears）
2月14日発売
5800円
CD-ROM
マルチタップ対応
メモリーカード対応
（1ブロック）

©CLIP HOUSE／グレート兄弟社・Tears IchikawaSoftWare／JPTA／ANCIENT

来週のパズル

2/14～2/20発売予定の全タイトル

NEXT WEEK "PUZZLE" GAME

COMING SOON

2.14 ▼ 2.20

イラスト・群馬県／猿丸

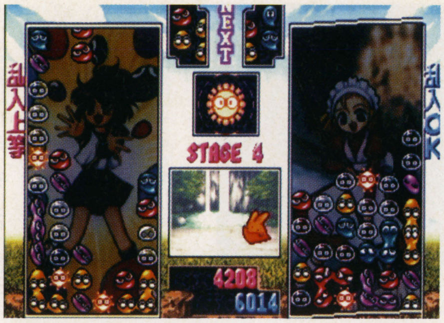
2.14

セガサターン　ぷよぷよSUN

「太陽ぷよ」を導入したシリーズ3作目

アーケードで稼働中の『ぷよぷよSUN』が、早くもサターンに移植された。前作に比べ、アニメーションが強化されているのだ。

新システム「日輪相殺」は、相殺で太陽ぷよが降ってくるというもの。太陽ぷよを消すと、大量のおじゃまぷよを相手に送れるぞ。



➡フィールドにキャラの絵を表示。連鎖時にはアニメーションが挿入される

⬆キャラのボイスも一新。シェゾは自分を変態と認めているのか？（笑）

➡難易度ごとに主人公が変わるぞ

太陽ぷよで怒濤の攻撃

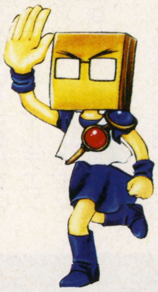
⬆ぷよぷよを隣で消すといっしょに消える

相殺で生まれる太陽ぷよ

⬆相殺で消えてしまったおじゃまぷよが詰まっている太陽ぷよ。一撃必殺の爆弾だ

新キャラ盛りだくさん

『通』より総数は少ないが、いずれも魅力的なやつばかり。



ちょっぷん

美少女愛好家で、語尾に「っス」が付く。中国武術の八極拳の使い手

ハニー・ビー

とってもラブリーな、注射器で攻撃する蜂の女の子。実は時代劇マニア

コンパイル
2月14日発売
4800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（6ブロック）

2.14

セガサターン　クレオパトラフォーチュン

ブロックの消し方は2通り

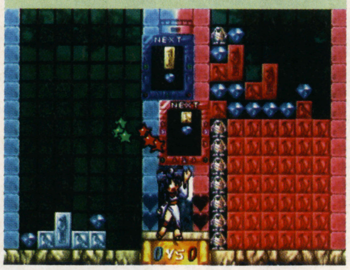
棺と宝石のブロックを岩で囲む「囲み消し」と、同じブロックを横一列に並べる「並べ消し」でブロックを消していく。

1Pパズルモードは、レベル99をめざしていく。ブロックを全部消すと「パトラ子」の絵が表示されるぞ。2P対戦モードは、ブロックを消して相手を攻撃する。

なぞ解きの「ミステリー」

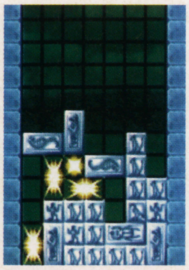
決められたブロックで、問題を解いていくモード。スフィンクスにさらわれた神々を助け出すために、巫女のパトラ子が難問にいどむ。サターン版にはオリジナルオープニングデモが追加されたぞ。

2P対戦モードもあるぞ

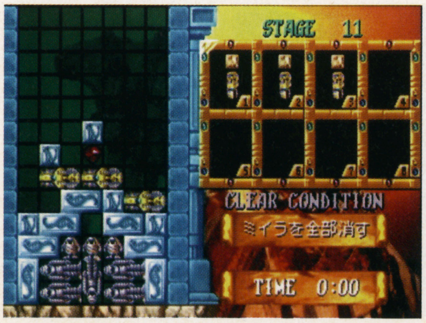


➡ブロックの消し方で攻撃方法が変化

⬆横に並べると、岩やミイラも消せるのだ



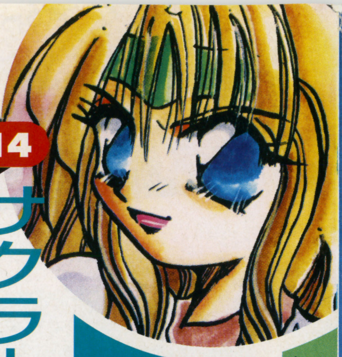
⬆ミイラは棺などといっしょに囲むと消える



➡ボタンを押すまで時間は経過しないので、じっくりと考えて挑もう

タイトー
2月14日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（1ブロック）

© COMPILE・TAITO



イラスト・埼玉県／すばるれいか

来週のETC.

NEXT WEEK "ETC." GAME

2.14 ▼ 2.20

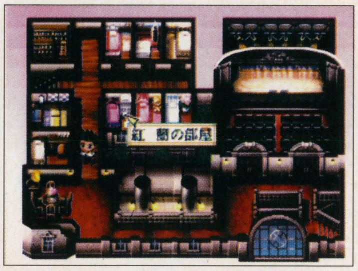
2.14

セガサターン　サクラ大戦花組通信

サクラ大戦の情報が満載

『サクラ大戦』のさまざまな情報を収録したデータベース。『サクラ大戦』のキャラを演じた声優さんのインタビューと、帝劇倶楽部という新聞の2つが選択できる。帝劇倶楽部では各キャラとの相性占いや設定資料、サクラ関連グッズなどが見られるのだ。

⇧劇場内は売り子の高村椿ちゃんが案内してくれるぞ



⇧帝劇二階。ここでは各キャラの声優さんのインタビューを見ることができるぞ

⇨サターンのムービーカードに対応したムービーも収録している

帝劇倶楽部

有楽町帝撃通信局、好調

⇨新聞形式の帝劇倶楽部。『サクラ大戦』のさまざまな情報が見られる

セガ
2月14日発売
4800円
CD-ROM
ムービーカード対応

2.14

セガサターン　DREAM SQUARE　雛形あきこ

雛形あきこを独り占め!!

TVや雑誌で大活躍の雛形あきこの魅力が詰まったソフト。ばらばらになったヒナの写真を制限時間内に完成させるパズルが遊べるほか、100以上のカットを収録した写真集、2曲分のミュージックビデオなどを見ることができるぞ。

⇨クリアするとちょっといいことが…

⇧データベースとして、今までに発売された写真集やCDなどを見ることができるのだ

ビデオシステム
2月14日発売
3800円
CD-ROM

2.14

NEO・GEO CD　ザ・キング・オブ・ファイターズ'96NEO・GEO Collection

K・O・F'96のすべてが明らかに

人気の格闘ゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』のデータがびっしり詰まったソフト。京と庵の因縁の歴史をつづった書き下ろしのストーリーをはじめとして、イラストやサウンドの鑑賞など、いろいろな項目がある。キャラ紹介はもちろん、そのキャラの声優さんのプロフィールやNGボイスなども聞けちゃうのだ。

⇧K・O・F'96に登場する全キャラのプロフィールや声優などが詳しく分かるぞ

⇧各キャラの必殺技のコマンドが載っていて、技の練習ができるのだ

SNK
2月14日発売
3800円
CD-ROM

© SEGA／RED・VIDEO SYSTEM／サンズ・SNK

デジキューブのあるコンビニなら、ほしいソフトがいつでも買える。

ゲーム買うなら、コンビニだ。

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

お近くに上記のコンビニエンスストアがないお客様には、コンビニ専用ソフトを通信販売でお届けします。

お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。

フリーフォン **0070-80-7080**

(一般電話からでもOK)

受付時間:平日・土曜13:00〜22:00/日曜・祝日10:00〜19:00

●通信販売の対象商品は、「ファイナルファンタジーVII」コンビニ専用商品「Digital Dance Mix 安室奈美恵」「プロロジック麻雀 牌神」「ブシドーブレード」のみとなります。
●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。
●代金は商品と引き換えにお支払いください。(銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。)
●同一商品のご注文はお一人様1商品までとさせていただきます。また一度にご注文できるのは2商品までとさせていただきます。
●送付手数料は1商品の場合600円、2商品の場合は1,000円。(全国一律)商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。
●お届け時期は販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。
上記申込み〆切日以降にお申込みいただいた方は販売開始日以降の配送となります。(地域によっては2〜3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。)
●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、
東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便(株) 城南店気付大井SRC内 株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ 東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館 03-3444-5700(代)

DigiCube

斬り
GUIDE BOOK SERIES
ブシドーブレード
BUSHIDO BLADE
SQUARESOFT
3月14日発売
コンビニ専用タイトル
ブシドーブレード、好評予約受付中。
今、予約購入された方には、もれなく
限定ガイドブック・プレゼント。
デジキューブ 最新ラインアップ
プレイステーション
コンビニ専用ラインアップ
ぞくぞく登場!
ブシドーブレード
3月14日販売開始/5,800円
©1997 スクウェア/ライトウェイト
プロロジック麻雀 牌神
好評販売中/5,800円
©1997 スクウェア
セガサターン
Digital Dance Mix 安室奈美恵
好評販売中/2,800円
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997
セガサターン
エネミー・ゼロ
6,800円
好評販売中
©WARP
天外魔境 第四の黙示録
6,800円
好評販売中
©1997 HUDSON SOFT
©1989,1997 RED
デイトナ® USA
Circuit Edition™
5,800円
好評販売中
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1997
プレイステーション
スーパーパズルファイターIIX
5,800円
好評販売中
©CAPCOM CO.,LTD.1996
ALL RIGHTS RESERVED.
FORMULA 1
5,800円
好評販売中
©1996 PSYGNOSIS LIMITED.
ぐーちょDEパーク
~テーマパークものがたり~
5,800円
好評販売中
©1996 Electronic Arts.
クロックタワー2
5,800円
好評販売中
©HUMAN 1996
ソウルエッジ
5,800円
好評販売中
©(株)ナムコ
新日本プロレスリング 闘魂烈伝2
5,800円
好評販売中
©NJPW/©1996 TOMY
©yuke's
ワイルドアームズ
5,800円
好評販売中
©Sony Computer Entertainment Inc.
NOW
PRINTING
新スーパーロボット大戦
6,800円
好評販売中
©葦プロ
©サンライズ・NTV
©創通エージェンシー・サンライズ
©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
©ダイナミック企画
©東映
©東北新社
©フジテレビ・東映動画
©BANPRESTO 1996
ファイナルファンタジーVII
6,800円
好評販売中
©1997 スクウェア
※表示価格はすべて(税別)となります。

SQUARESOFT

DigiCube

ロゴ入りメタル・プレート付きLPサイズ・アウターボックス

写真集としても価値あるLPサイズ24ページフルカラーブックレット

天野喜孝イメージイラスト入り二つ折り曲目リスト

オリジナルキャリアーボックス入り4枚組特製ピクチャー・レーベル

特別大公開 FF VIIオリジナル・サウンド・トラック初回限定BOXのすべて！

ファイナルファンタジーVII オリジナル・サウンド・トラック2月10日発売 !!!
FFファンの皆様の為に、豪華愛蔵仕様の初回限定BOXを用意！

「ファイナルファンタジーVII」の楽曲全作品を完全収録した、4枚組アルバムが遂に登場。作編曲、プロデュースはファイナルファンタジー全作品を手掛ける、ゲーム音楽の第一人者植松伸夫。第一作から変わらない美しいメロディを重視した、クオリティの高いサウンドで、ゲームの感動と興奮がよみがえる。
今回は初回限定BOXと、通常盤（こちらもうれしいFF VIIマルチ・ステッカー封入）の2種類の同時発売。

初回限定BOX
初回限定LPサイズ24ページブックレット封入
4CDオール・ピクチャー・レーベル
SSCX 10003（4枚組）5,800円（税込）

通常盤
FFVIIマルチ・ステッカー封入
SSCX 10004（4枚組）3,800円（税込）

発売元：株式会社デジキューブ 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館／販売元：株式会社SME・インターメディア ©1997 スクウェア イメージイラスト/天野喜孝 キャラクターイラスト/野村哲也
●それぞれの盤はジャケット等の仕様は違いますが、CDに収録されている楽曲は同じものです。●初回限定BOXは、初回生産分がなくなり次第、販売終了となります。あらかじめご了承下さい。
●このCDは、全国のレコード店でお求めになれます。コンビニエンス・ストア及び通信販売ではお求めになれません。

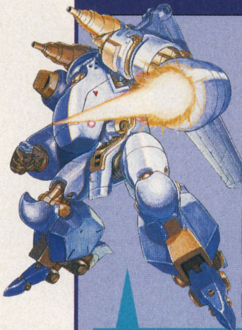
SEGASATURN
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
Zero4 Champ DooZy-J Type-R
タイプ-アール
ゼロヨンチャンプ ドゥーヅィ-ジェイ
ゼロヨンの進化は止まらない。
●セガサターン専用ソフト
'97年3月発売予定
標準価格：¥6,800(税抜)
初回限定・特製ゼロヨンステッカー入り!!
ZERO4 EVOLUTION
ゼロヨン最新作!!
Zero4 Champ DooZy-J
●プレイステーション専用ソフト
'97年3月発売予定
標準価格：¥6,800(税抜)
初回限定・特製ゼロヨンステッカー入り!!
PlayStation
"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●Zero4 Champ DooZy-J 音楽CD
'97.2/26メディアリングより発売予定
MEDIA RINGS CORPORATION
株式会社メディアリング
●DooZy-J 最新情報が満載！［MEDIA RINGS HOME PAGE］http://www.mrc.mpi-mrc.co.jp/ ©1997 MEDIA RINGS CORPORATION
〒107 東京都港区赤坂8-5-32 赤坂山勝ビル2F TEL.03-5474-1684 FAX.03-5474-1650
●テレホン・サービス：TEL.03-5474-8634

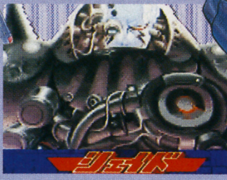
あのデビロット姫がストーリーモードに! サターン版では中ボスもメインキャラだ

業務用とは違い物語（ストーリー）モードでも中ボスが使える

アーケード版でプレイヤーを苦しめた中ボスたち。SS版では彼らをプレイヤーキャラとして使用できることが判明した。

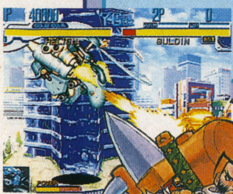
彼らのストーリーモードのデモシーンは通常キャラの約2倍。ボリュームあるストーリーを楽しめるのだ。中ボスたちが戦う理由がSS版では明らかになる!





シェイド

連合軍により記憶を奪われた改造人間。本名はアイヒマン。ジンの父の元親友だ。

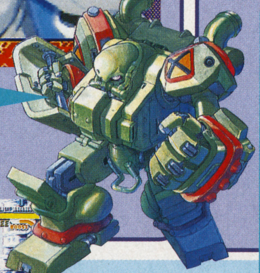


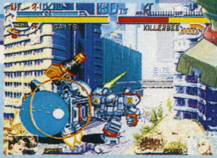
ヘリオン

連合軍が極秘に開発していた次世代高機動VA。変形機構と圧倒的な攻撃力をあわせ持つ。

千代丸（&鉄山）

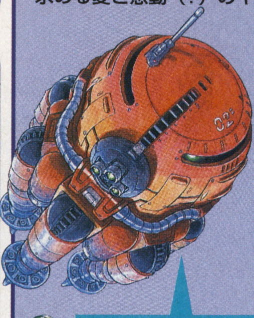
連合軍に抗対するレジスタンスの若きリーダーとその教育係。

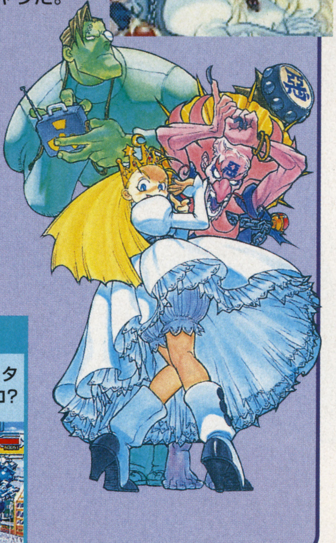




ゲイツ

往年の名機。レジスタンスの手でカスタムチューンされている。



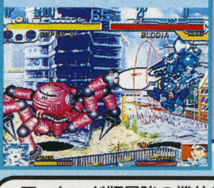


デビロット(&地獄大使&Dr.シュタイン)

全宇宙を股にかける悪のお姫様&その部下2名。愛するガウェインを探し求める愛と感動（?）のキャラだ。

スーパー8

天才科学者Dr.シュタイン作のVA。なぜタコ?



アーケード版最強の機体にしてラスボス「ワーロック」。中ボスは使えるようになったが、SS版では…?

CYBERBOTS
FULLMETAL MADNESS

アーケード版の最終ボス「ワーロック」は果たして使用できるのか?

格闘アクション	サイバーボッツ ～フルメタル マッドネス～
	カプコン
SS	3月発売予定
	5800円（超限定版7800円）

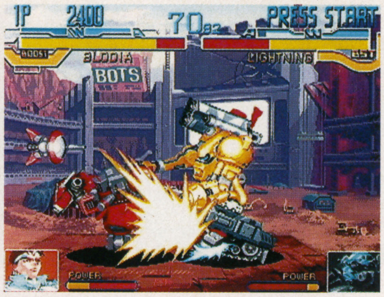
バックアップメモリー対応（ブロック数未定）
同画面対戦可能（2人まで）
拡張RAMカートリッジ対応

移植発表から1ヵ月、待望の続報をお届け。今回明らかになったのは、プレイヤーが使用できるキャラの中に、アーケードで中ボスだった3人がいることだ! その中には、もちろんあのデビロット姫も含まれている。一部のファンに熱狂的人気を誇る彼女の活躍に、乞うご期待!

©CAPCOM

SS詳細続報！ サイバーボッツ～フルメタル マッドネス～ CPU専用キャラがSS版で使用可能に!

画面左下隅と右下隅に見えるVAパイロットたち。実は、どのパイロットが乗ってもVAの性能には一切影響がない。彼らはストーリーを楽しむための存在だ。



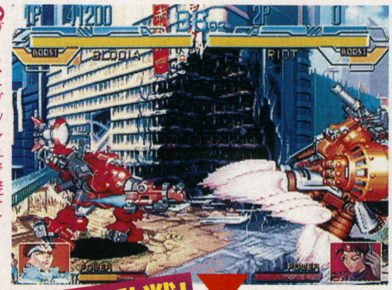
派手だが、これでも通常攻撃なのだ

特殊操作がメカらしさを演出する

様々な登場人物が魅力のこのゲームだが、実際戦うのはVA（ヴァリアント・アーマー）と呼ばれるロボット。それらVAの、メカだからこそできる戦いを紹介する。

ブーストボタンで特殊操作を簡単に

他の格闘ゲームと比較して、かなり特殊な操作となるのがブーストボタン。このボタンを他のキーと組み合わすことで、ブーストダッシュや2段ジャンプなど、独自のアクションが可能となる。



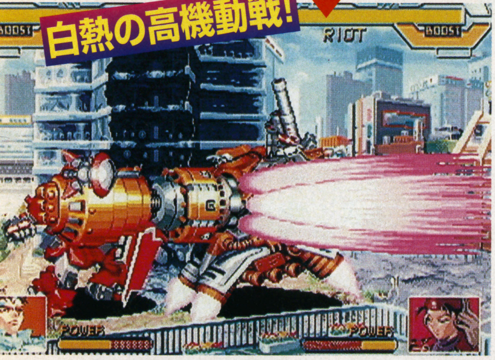
ブーストダッシュで避けて…

ブースト中に攻撃ボタンでダッシュアタック!

ここに注目、ブーストゲージ

ブーストはこのゲージが切れると使用不可に。ゲージは一定時間で回復する。

白熱の高機動戦!



一気に攻守逆転。素早い展開もこのゲームのウリ

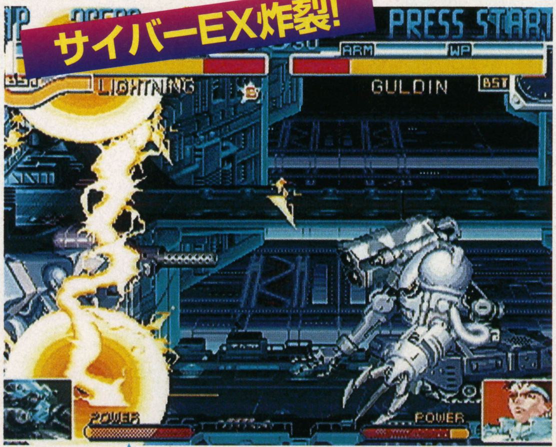
R.ライトニングのサイバーEXが直撃!

メカだからできるド迫力アクション!

VAは人型戦闘兵器。故にミサイルやレーザーなど、人にはない様々な武器を持つ。それらを活かした派手な戦闘こそ、このゲームの最大の魅力だ。

数ある戦闘アクションの中で、特に派手なのがここで紹介する3つ。ウェポン攻撃やアーム破壊技など迫力のアクションだが、どれも操作は簡単なのだ。

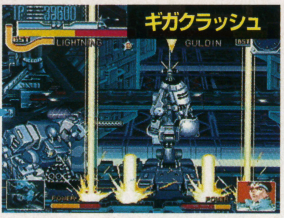
サイバーEX炸裂!

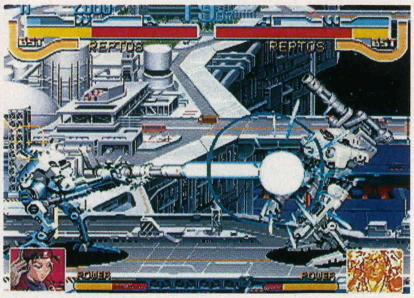


ゲージが溜まれば一発勝負

アタックボタン同時押しでパワーゲージがたまり、MAXになると、一定時間攻撃力がUP。そして、サイバーEXかギガクラッシュの超強力攻撃も使用可能になる!!

ギガクラッシュ



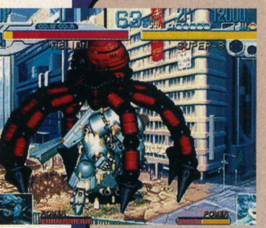


ウェポン攻撃はボタン1つで出るのだ

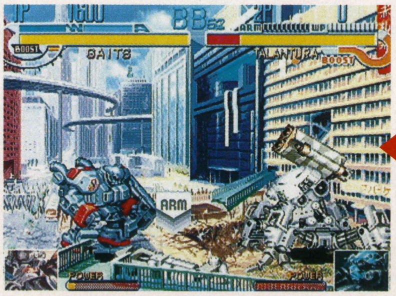
プレミアム性抜群の「超限定版」が登場!

さて皆さん、最後にとっておきのビッグニュース。SS版『ボッツ』ではなんと通常版、限定版の2種類が発売される。限定版はその名も「超限定版」。

気になる中身だが、VAの設定資料集（描きおろしアリ）や特製の飛び出す絵本が同梱されたモノになる予定だ。

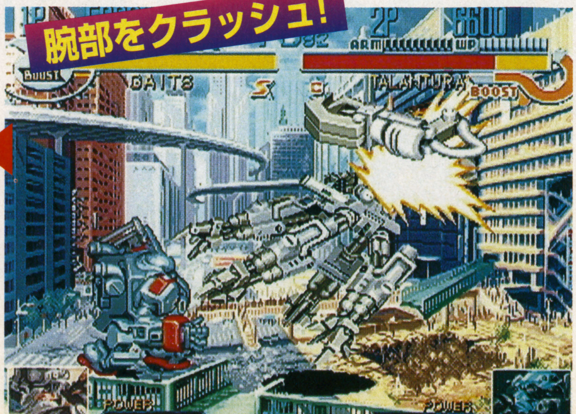


「超限定版」のパッケージにはシリアルナンバーも入るらしい



アーム破壊技で腕が外れても、拾うことができる

腕部をクラッシュ!



家庭用ならではの要素を追加 総ステージ数は1500以上！

わかりやすいゲームシステムで今なおアーケードで大人気の『パズルボブル3』がSSに移植。サターン版では、アーケードモードに加えて、段位認定モードとユーザーの作った面で遊べるコレクションモードがプレイできる。

コレクションモード

⇧ユーザーの作ったステージをプレイできるモード。こんな変わったものもある

チャレンジモード

⇧サターンオリジナルの段位認定モード。自分のゲームの腕前がわかる

アーケードモード

⇧業務用からの完全移植。2人でアツイ対戦ができるのはこのモードだけだ

3からの新要素 さらに頭を使って発射

続編が出るたびに、新しい要素が追加されるこのゲーム。今作では、特殊バブルの種類とパズルモードの仕様が増え、天井反射のテクニックが追加された。

特殊バブル

- **スターバブル** 当たったバブルと同じ色のバブルが消える
- **メタルバブル** ぶつかったバブルをすべて壊す
- **レインボーバブル** 隣で消えたバブルと同じ色に変わる
- **おじゃまブロック** まわりのバブルを消さないと消えない

天井に反射させて消す！

新テクニック

前作までは左右の壁でしかバブルは反射しなかったが、今作からは天井でも反射するようになった。

このテクニックを使えば下から直接ねらえないような場所のバブルも消すことができる。またいらないバブルを天井に反射させて落とすことも可能なのだ。

パズルモードの新仕様

規定時間内に、上から降りてくるバブルを次々と消していくモード。左のこのゲージが上のゴールまでいくとラウンドクリアだ。

特報 くっつけて落とすパズルゲーム 業務用＋αでハマリ度UP！

パズルボブル3

PUZZLE BOBBLE 3™

パズル	パズルボブル3
	タイトー
SS	3月28日発売予定 5800円
	バックアップメモリー対応（3ブロック） 同画面対戦可能（2人まで）

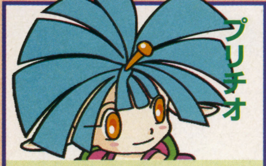
新キャラや新システムを加えた『パズルボブル』第3弾の移植。今回はSSのオリジナルモードを紹介する！

SS詳細続報！ パズルボブル3 SS版の段位認定&コレクションモード

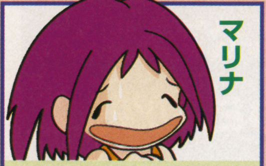
選べる8キャラの攻撃方法をチェック

対戦がアツイこのゲームだが、今作では攻撃方法の違う、タイトーゆかりの8キャラを選んで対戦することができるようになった。

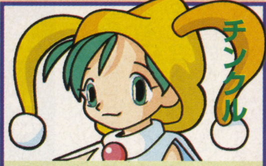
選んだキャラは画面の下で、ゲームの進行に合わせて様々なアニメーションを見せてくれる。



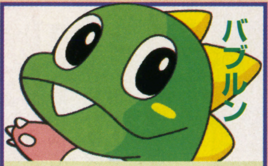
バランスよくバブルを降らせる。どんな相手ともムラなく安定して戦える。



レッド・イエロー・ブルーの3色バブルを降らせる攻撃だけなのでちょっと弱い。

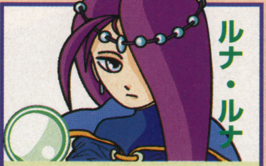


レインボーバブルをだけを降らせる攻撃は強力だが、大逆転されるおそれもある。

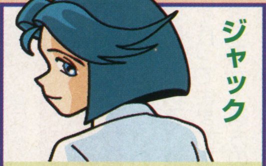


8色のバブルをランダムに降らせる。比較的バランスが取れていて、使いやすい。

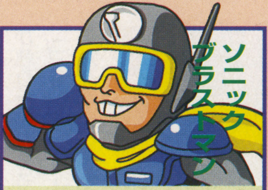
バブルを天井から落とし、下からも降らせる。両方の攻撃は安定した強さをもつ。



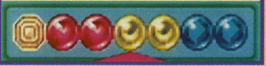
バブルを天井からひたすら落とす。地味だけど粘り強く持久戦が得意。



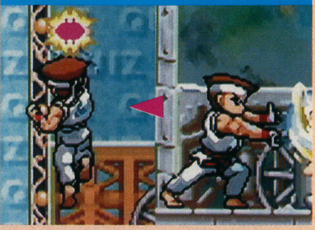
スターバブルやおじゃまブロックなどの特殊バブルだけを降らせる。かなり強い。



おじゃまブロックを加えたバブルを降らせる。特殊ブロックの攻撃は非常に強力。



キャラがアニメーションする



ムサシは攻撃の度に某格闘ゲームキャラのようなアクションを見せる

SSオリジナル 腕前を段位認定チャレンジモード

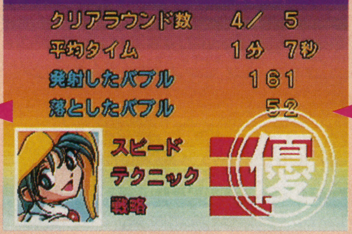
このモードではプレイヤーの腕前が5つのステージをクリアすることで採点される。

採点の基準は発射したバブルや落としたバブルの数、クリアタイムや反射テクニックなどによる。

条件に沿うようにプレイ

クリアするのが条件のステージでクリアできないと大幅に減点される

ステージごとに採点



一定ラウンドをクリアするとステージごとの結果が出る。最低は駄目の駄

認定書授与

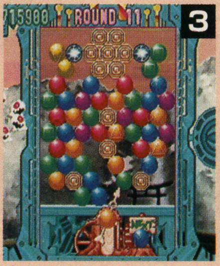
下は10級から上は名人まである

5つのステージの条件

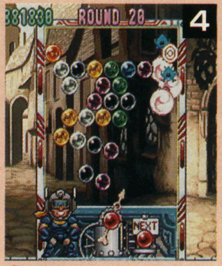
5	バブルをケチろう
4	たくさん落とそう
3	どんどん進め
2	急げ！急げ！
1	クリアしよう

始めだけあって簡単なステージもある

できるだけ早くクリア！もう撃つしかない



降りてくるバブルを消してどんどん進もう！



1度にたくさんのバブルを落とすのだ

できるだけ少ない回数でクリアしよう

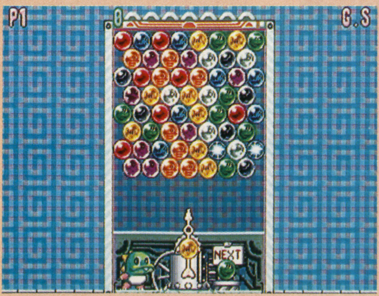
SSオリジナル ユーザー作成ステージコレクションモード

以前、業務用のユーザーを中心に、ステージデザインの公募が行われた。

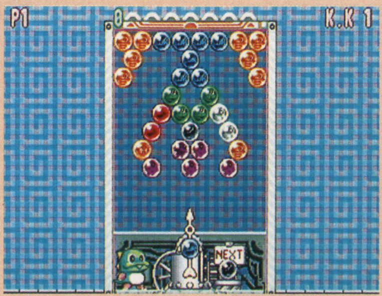
その応募作品の中から選ばれた1025面が入っているモード。非常に凝ったものもあるぞ。

全部で1025面！

007君からZUE君まで本当に千差万別のステージが用意されている



G. S君の作品。一見とても難しそうだ



K. K1君の作品。こんな形のものも

©TAITO

新着!!

聖痕のジョカ

新たに公開された光と闇のジョカとの出会いを、2人の出生とともに紹介する

主人公アデルとなり2人の少女とかかわっていく

同名タイトルの漫画を原作とする新作RPGが登場。主人公は冒険者アデルとなり、ジョカという名の2人の少女を一つにすることを目的とした旅に出るのだ。

⇧アデルの危機に駆け付けた黒ジョカ

黒の森で育った闇の少女・黒ジョカ

商人に拾われた後、黒の森で暮らしてきた。本来1人であるはずだったジョカの、悪の部分を受け継ぐ。全ての聖痕を統一する「ブランク・ルーン」の半分を持つ。

黒水仙のジョカ

言葉遣いや態度は粗暴だが、なぜか憎めない性格の黒ジョカ。

王家に生まれた光の少女・白ジョカ

本来のジョカの、善の部分を受け継いでいる。清らかな正義の心を持って生まれた、カルディア王国の王女。遠方の王国の王子との婚約が決まっており、近く婚約式が執り行われる予定。「ブランク・ルーン」を、闇のジョカと半分ずつ受け継いだ。

⇨政略結婚に耐え切れずに、婚約式を抜け出してしまう

麗しの君ジョカ

正義を重んずるあまり、周囲からは、かえって煙たがられている。

主人公アデルが2人のジョカと出会うまでを追跡していく

RPG	聖痕のジョカ 光と闇の聖王女
	タカラ
PS	3月14日発売 5800円 メモリーカード対応(2～12ブロック)

疾風のアデル

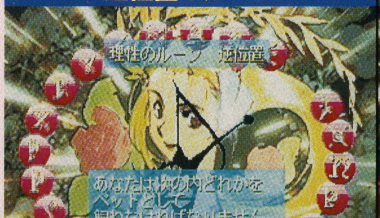
本作の主人公。盗賊を手玉に取るしたたかさを持つ反面お人好しな部分もある。

POINT

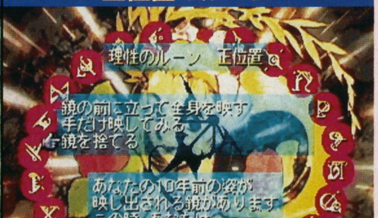
聖痕とは何か?

聖痕はルーンとも呼ばれ、全部で24種類ある。それぞれ異なった性質を持ち、所有者に強い影響を及ぼす。正位置と逆位置があり、逆位置では本来と反対の性質を発揮する。2人のジョカはこの世界に散らばるルーンを探して旅に出ることになる。

逆位置のルーン



正位置のルーン



⇨主人公の能力は、プレイ前のルーンの質問に答えることで決定する

PS詳細続報！ 聖痕のジョカ 光と闇の聖王女 判明!! 2人のジョカの運命の出会い

自由に動ける特殊な「戦闘」システムと物語

本作のストーリーは基本的にマップ画面&町での行動、戦闘画面のいずれかの中で進行していく。移動はマップ上、あるいは町の中で、行き先を指定することで自動的に移動できる。目的地までフィールド上を移動させる手間が省略されているのだ。

聖痕の力の影響で地殻変動が起き、大陸が割れたりくっついたりと、地形は日ごと変化していく。

マップ上での、街から街への移動画面

街の中での移動選択画面。基本的に武器屋と道具屋、酒場の3つから選ぶ

フィールドを自由に移動できる

戦闘シーンは、基本的にはシミュレーションRPGなのだが、通常設けられている、マス目によるフィールドの区切りがなく、移動力がなくなるまで、自由に歩き回れるようになっている。

移動力を示すゲージ。この数値がなくなるまで、フィールドを自由に移動することができる。

使用できる4種のコマンド

①攻撃 攻撃技を選んで、隣り合った敵を攻撃する。

②情報 敵も含めた全キャラのステータスを一覧できる。

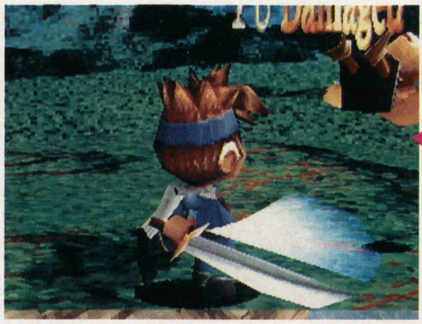
③待機 好きなときに、自分のターンを終了させられる。

④コンフィグ ボタン配置など、既存の設定を変更できる。

アイテムはここで使う

アデルの情報画面。キャラのプロフィールやステータスが表示される

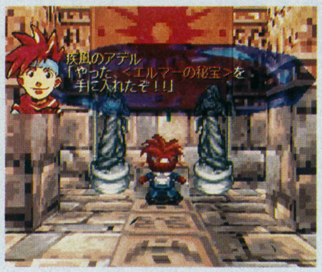
戦闘直前の画面。味方キャラと、敵キャラのパラメータの比較がグラフで表示される



アデルの強力な必殺技「バスター・レイ」が盗賊に炸裂した!!

STORY
3人の運命の出会い

冒険家のアデルは、ある遺跡で壺を手に入れ、その中から現れた少年トプカと出会う。その後、商隊の護衛を引き受けたアデルたちは王都シルバへ向かう。



古代遺跡で、目的の壺を見つけたアデル。この後、盗賊団との戦闘が

●黒水仙のジョカ登場

王都への途中、黒の森でアデルたちは幽霊に襲われるが、これは妖精が化けたものだった。戦いの後正体を現した妖精を助けようと「黒水仙のジョカ」と名乗る少女が現れるが…

妖精を助けにきた黒ジョカ。ここで意外な人間関係が明らかに…

ジョカは自分の運命を知る

●2人のジョカが出会う

ジョカが加わった商隊は、無事王都シルバへ辿り着く。そこでは王女の婚約パレードが行われていた。王女の姿を見たジョカは、その姿に何かを感じる。王女の名前もまた、ジョカというのだった。アデルたちはジョカの頼みで、王城へと忍び込む。

パレードの最中、2人はお互いの姿を見て、運命的な出会いを感じる

城の中で再会する、2人のジョカ

婚約式を抜け出して、リヨンへ辿り着いた

©物語環境開発／相川 有／メディアワークス／TAKARA

特報 サターン版画面初公開！ アーケードとの変更点をチェック!!

MANX TT Super Bike

レース	マンクスTT -スーパーバイク-
	セガ
SS	3月発売予定 価格未定

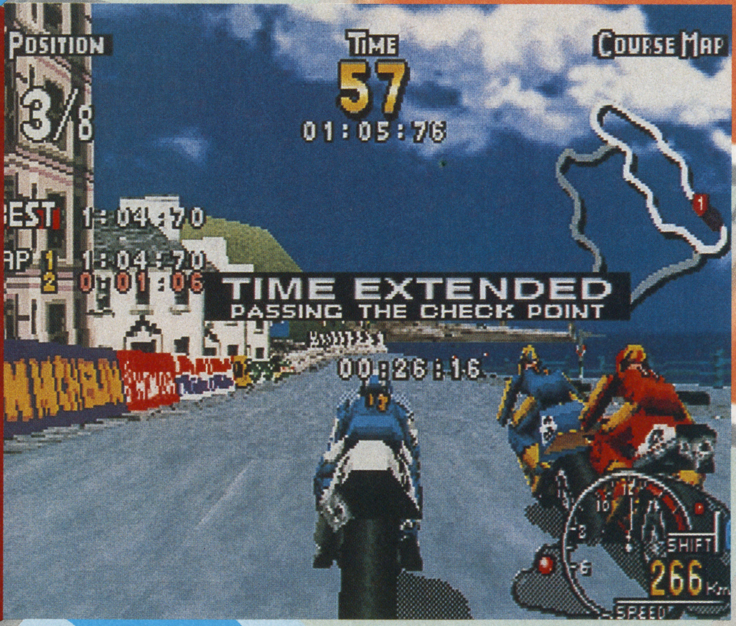
セガマルチコントローラー対応　ハンドルコントローラー対応
バックアップメモリー対応（ブロック数未定）
同画面対戦可能（2人まで）

サターン版『マンクスTT-スーパーバイク-』の画面を入手。アーケード版との違いを検証。また、収録される2コースのマップを公開するぞ

アーケードの人気バイクレース、サターンでも迫力あるスピード感は健在

体感型バイクレースゲームとして、アーケードで人気のあった『マンクスTT-スーパーバイク-』がサターンに移植される。もともとアーケードでは、実際のバイクに近い操作感覚や美しいグラフィック、迫力あるスピード感などが人気の理由だった。今回届いたサターン版の画面を見るかぎり、グラフィックこそアーケード版にやや劣るものの、そのスピード感などはしっかり表現されているようだ。また、走行中の視点の切り替えも、忠実に移植されている。

文字がより見やすくなった

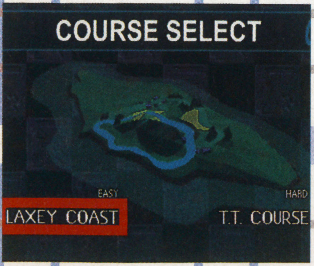


↑→さすがに背景などのグラフィックはアーケード版より荒いが、文字がやや見やすくなった感じだ。また、路面の流れるようなスピード感も健在のようだ

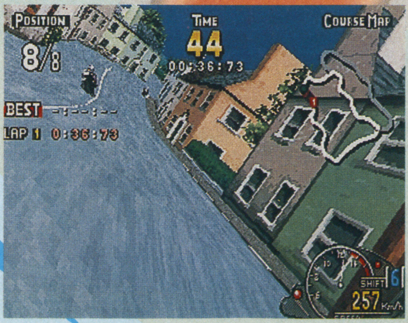
アーケード

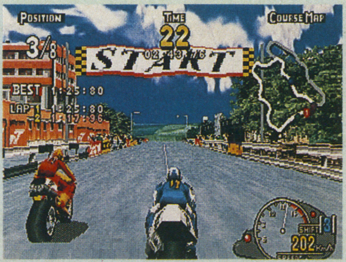
サターンならではのオリジナル要素は？

移植にあたって気になるのは、サターンならではの追加機能。現段階ではサターン版オリジナルモードが追加されることが決定している。しかし、それがどんなものなのかはまだ不明。続報を待て！



↑サターン版では、オリジナルのコースが追加されるかも？





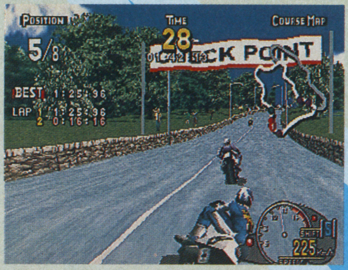
←↑2つある視点。左がライダーズアイ、上がビハインドビュー。好きな方を選べる

©SEGA

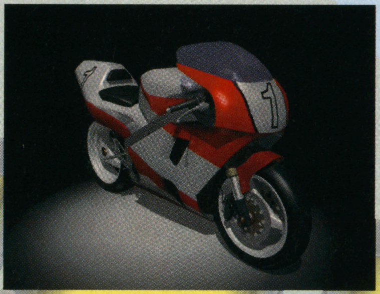
SS緊急特報！ マンクスTT -スーパーバイク- サターン版画面写真初公開

跳べっ！ 跳ぶんだ!!

⇧コースのジャンプポイントでは一瞬のジャンプのタイミングの差が勝負を分ける？



⇧膝から煙が出そうなほどのハングオン。持てるテクニックの全てを駆使して走る


⇧使えるバイクはこの1種類のみだ

公道を走る世界最古のバイクレース それが「マン島TTレース」だ!!

ゲームのモチーフとなっているのは、イギリスで行われている世界最古のバイクレース「マン島TTレース」。海岸から山道まで変化に富んだ公道を回るので、高低差がきついのが特徴。

サターン版では実際のコースをモチーフにした「TT COURSE」とオリジナルの「LAXEY COAST」の、アーケード版にあった2つのコースを完全再現。

TT COURSE

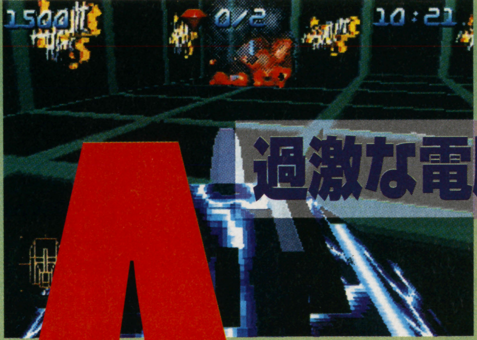
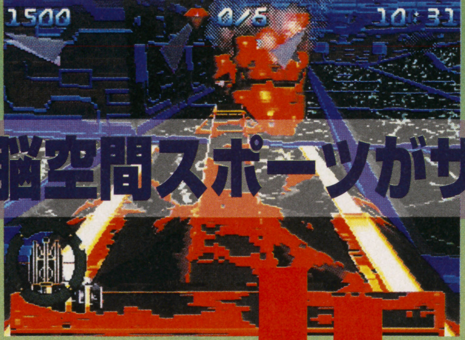
実際の「マン島TTレース」で使用しているコースをアレンジしたもの。市街からスタートし、森や海岸沿いの街道を抜けて一気に山を駆け抜けて戻ってくる。アップダウンの激しい上級者用のコースだ。

⇨山を抜けるため高低差の激しい難コースだ

LAXEY COAST

ゲームオリジナルのコース。海岸沿いの街道から山へ向かい、山道に入って再び戻ってくる。特に大きな高低差もなく、急なカーブがあるわけでもないので、初心者向きの優しいコースとなっている。

⇨海岸線沿いが多いゆったりしたコースだ

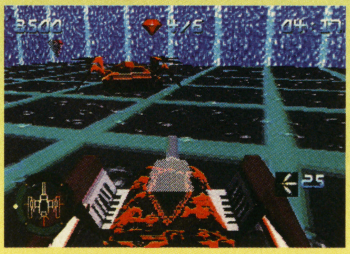
過激な電脳空間スポーツがサターンへ移植!!

Assault Rigs
アサルト　リグス

立体的な迷路の中で戦いを繰り広げる『アサルト　リグス』。サターン版の画面をいち早く公開！

シューティング **アサルト リグス**
ソフトバンク
SS 今春発売予定 5800円

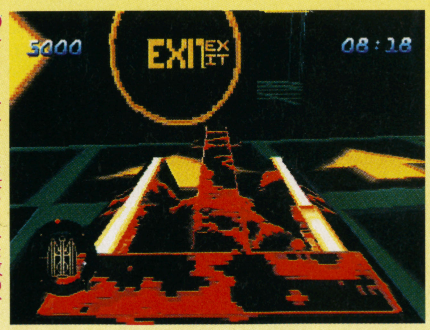
自分のリグが破壊されるか、タイムが0になった時点でゲームオーバー


敵はもちろんリグ。さらに固定砲台もいたるところに

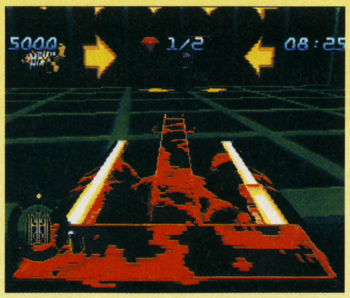
戦車型仮想兵器「リグ」に乗って「ジェム」争奪を繰り広げるスポーツ!?

迷路のような3D空間を近未来風の戦車「リグ」で駆け抜ける。迷路内に散らばる宝石「ジェム」を規定数集めて、出口にたどり着いた者が勝ち、というのがこの『アサルト　リグ』という仮想空間スポーツの基本的なルールだ。

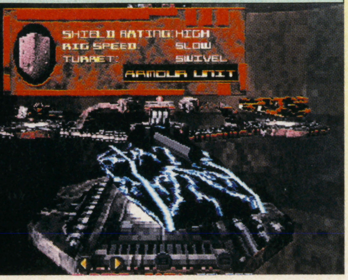
ジェムの入手をジャマする敵とのバトルや、複雑な迷路に隠されたジェムの探索。反射神経と頭脳の両方をフル稼動させなければならない「タフさ」が、このスポーツのだいご味と言えるだろう。


各ステージごとに決められた数の、ジェムを集めなければならない

ジェムを集めて出口を目指せ!!


画面中央あたりの赤いのがジェムだ

HEAVY ヘビーリグ
装甲が厚く、敵の攻撃に対する耐久力は一番。しかし、スピードが遅い



STANDARD スタンダードリグ
装甲と移動スピードのバランスが取れたリグ。最初はまずコレか

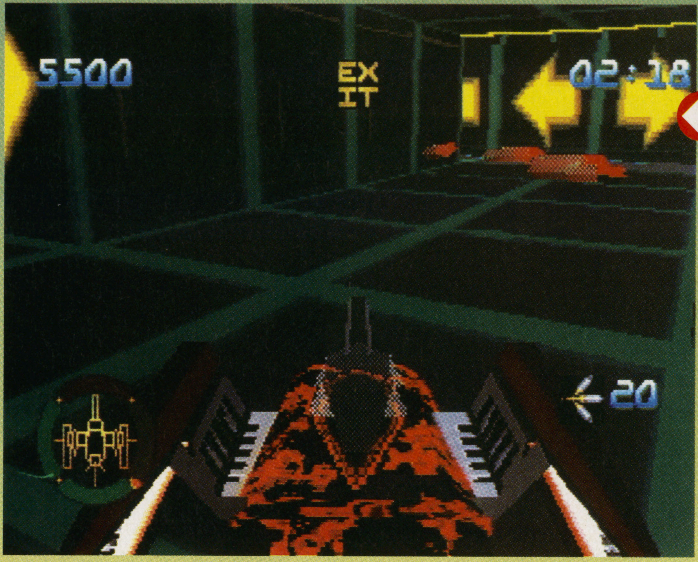
LIGHT ライトリグ
機動性がすこぶる高い。しかし、微妙なコントロールをするのにやや難点がある

3TYPE「RIGS」

ゲームに参加するプレイヤーは、それぞれ性能の異なる3つのリグから1台を選び、『アサルト　リグ』に挑戦していく。重装甲タイプにするか、スピードを取るか？　その選択がかなり重要になるはずだ。

SS緊急特報！ アサルト リグス SS版の画面を完全独占公開！

勝ち抜くための必須手段!!



壁の向こうにいる敵には、バウンスレーザーが便利。状況によって使い分けよう

兵器、アイテム入手でリグをパワーアップ

仮想空間内でのプレイヤーの分身「リグ」は、ステージ内に点在する青いブロックを破壊してオプション兵器、アイテムを手に入れることができる。

手に入れた兵器やアイテムは、一部を除いてプレイヤーの意のままに使えるので、出現する敵に合わせて効率よく兵器を選択していきたい。

ホーミングミサイルは敵を自動追尾する

青いボックスを壊して入手する

ボックスを撃つとアイテム出現。もう一度撃つと消えてしまうので注意

●7種類の兵器

兵器は、標準装備のものも含めて全部で7種類。序盤は標準弾でも十分なのだが、ステージが進むにつれ装甲の厚い敵や、空を飛ぶ敵などが登場し、これらのオプション兵器に頼らざるをえない状況になってしまうのだ。

LASER レーザー砲

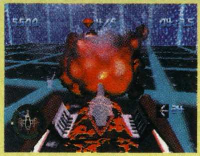
連射が効かないのが難点だが、射程距離が長い

HOMING MISSILE ホーミングミサイル

正面にいる敵をロックオンし、自動的に追尾するミサイル

BOUNCE LASER バウンスレーザー

壁などの固いものに当たると跳ね返る性質のレーザー



こっちも無敵ではないので、賢くいかないとネ

MINI GUN 機関砲

射程は短いものの、連射が容易なので使いやすい

GUIDED MISSILE 誘導ミサイル

発射後、ミサイルをコントローラで操作することができる

SPLIT LASER 分散レーザー

発射後、もう一度ボタンを押すと、レーザーが分散する

STANDARD GUN 標準弾

すべてのリグに標準装備されている。弾数制限なし

●7種類のアイテム

攻撃、防御両方に使えるものが混在するアイテム。リグの接近を感知して作動する機雷や、砲塔を敵に合わせて自動的に旋回させるオートタレットなど、戦闘をサポートする便利な機能を持ったものが7種類用意されている。

BLOCK HOLOGRAM ブロックホログラム

リグを透明なブロックで包み、バリヤーの役割を果たす

WARP ワープ

作動させると、ステージ内の別の位置にワープする

ATTACK DRONE アタックドローン

小型の固定砲台を投下。射程内の敵のリグを攻撃する

リグを覆うシールド。防御力が飛躍的にアップする

SHIELDS RESTORED シールド回復

NO DISPLAY

リグのシールドの破損を、初期状態まで回復させる

AUTO TURRET オートタレット

進行方向に関係なく最も近い敵を狙って砲塔が自動的に旋回

SHIELD シールド

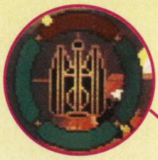
しばらくの間、リグの防御力を大幅にアップさせる

MINE 尾部投下型機雷

尾部から投下。作動距離内にリグが接近すると爆発する

破損状況を常に確認

前も横もかなりヤバイって感じ



シールドインジケータ

攻撃を受けるごとに緑→赤→黒と色が変わり危険を知らせる

リグの前後左右を守るシールドに気を配れ

プレイヤーが選択する3種類のリグには、シールド（装甲）の厚さに違いがある。さらに、シールドは前後左右計4枚装備されており、それぞれに独立してリグを防護しているのだ。

敵の攻撃などによるシールドの破損状況を、画面左下のインジケータで確認しながら戦おう。

イージーモードではジェムレーダーにも

©PSYGNOSIS LIMITED.／SOFT BANK

新聞記者のマックとなり、未解決事件の真実に迫れ！

超常現象の第一人者、飛鳥昭雄氏の原案を基に、現実世界で起こり得る未知の事件をテーマにしたアドベンチャーゲーム。

主人公は、あやしげな記事ばかりを扱う部署に送られた新聞記者「マック・キャラハン」となり、若い女性を襲う猟奇殺人事件の真相を調べていくことになるのだ。

事件の発端が語られるぞ

オープニングムービーで…

考えの違う2人の仲間と行動する

主人公は一人で行動するのではなく、同じ部署（通称、クズ箱）に属する2人の仲間と行動を共にすることになるのだ。

この2人は同じ情報でも、ぜんぜん違ったスタンスのコメントをしてくるぞ。

トム・ホプキンズ

神経質だが雑学に関する知識が豊富

パトリシア・ストーン

科学的根拠を重視した意見を言う

初出スクープ!!

独自に入手した制作過程写真やインタビューと共に、PS・SS版画面大量放出！

THE UNSOLVED™

ジ アンソルブド

HYPER SCIENCE ADVENTURE

30点以上の画面と独占インタビューによって判明したゲーム内容の詳細を報告するぞ

PS版とSS版の違いは

左の画面を見てもらうと分かる通り、まったく画面上での違いは見当たらない。シナリオの変更もないようだ。

実写ムービー部分で見比べてみたけど、甲乙はつけられないね

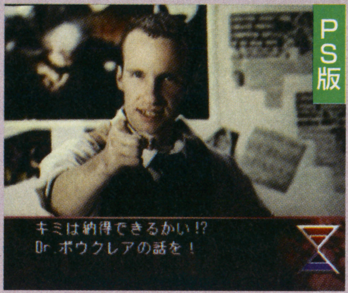
アドベンチャー	ジ アンソルブド
	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
PS	5月2日発売予定 7800円 メモリーカード対応（1ブロック） CD3枚組
SS	5月2日発売予定 7800円 バックアップメモリー対応（12ブロック） CD3枚組

©Virgin Interactive Entertainment（Japan）,Inc. ／JAMP

ジ アンソルブド PS・SS版ゲームシステム＆制作秘話

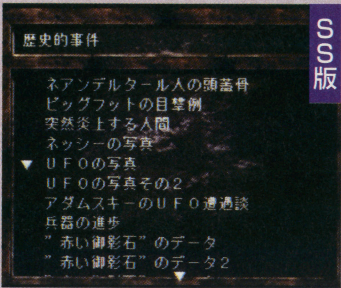
仲間の意見を聞きながら、情報を収集して記事を作成

このゲームは猟奇殺人事件に関する情報を集めていくモードと、集めた情報の中から有力だと思われるもので報告書を作成するモードの2つに分けられる。ここではシステム部分を紹介していくぞ。



⬆ニュアンスで答えながら情報収集

⬇これだ！　と思う情報を選択



➡これはエンディングではないが、報告書の内容によってムービーが表示

事件の真相に迫る取材データを入手

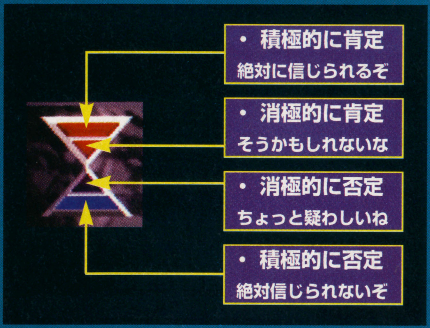
仲間のトムとパトリシアを引き連れ、原因不明の猟奇殺人事件を調査していく。ここでは取材先での証言や、仲間のコメントに対して「ニュアンス」でコマンドを選択してストーリーを進めるのだ。

➡これが調査・取材の基本的な画面になる。ニュアンスを入力していくのだ

ニュアンスでの選択とは

ストーリーを進めるには、具体的なメッセージを選択するのではなく、４種類の大まかなニュアンスを選択していくことになる。

選べるニュアンスはそれぞれ下に示したもの。これを方向キーで選択して決定ボタンを押せば、そのニュアンスに応じた反応が返ってくるぞ。たとえば、入手した情報が「信じたいけど、何かひっかかるな…」というときには、「消極的に肯定」を入力すればいい。



⬆信じてもいいかな、と思える情報まで入手が可能だ

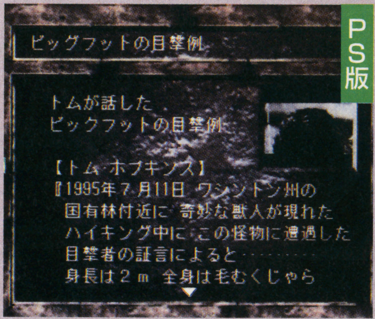
⬇取材現場では、明らかにいかがわしい情報から…

⬆重要な情報はムービーの挿入がある

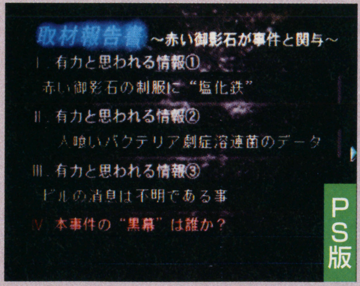
入手した情報から選んで報告書作成

取材終了後、今まで集めた情報を整理して記事のための報告書を作ることになる。各項目に重要だと思う情報をはめ込む形式になっているぞ。

⬆取材中の情報検索も可能



➡集めた情報を検索していき、どれが真実に近づくための情報か見抜くのだ



⬆各項目に情報をはめ込もう

取材方針によりムービーが変化！

報告書を基にした取材方針によって、その後のストーリーが大きく変化していき、結末も変わってくる。その結末が実写ムービーという形で語られるぞ。

⬇エンディングではないが、こんな感じでムービーを表示

⬇ムービーで表示される。ムービーがない場合もある

⬆提出した報告書の内容に対しての評価、さらに事件の真相が…

『ジ アンソルブド』で

「知的好奇心をシゲキしたい」

シナリオライター
岩田 一人 氏

ゲームプロデューサー
吉原 正訓 氏

独占インタビュー！

ゲームに深く関わる2人に直撃取材を敢行したぞ！

1月28日、東京銀座エム・カルロで『ジ アンソルブド』の制作発表パーティが開かれ、原案の飛鳥昭雄氏と宇宙人解剖フイルムの番組をプロデュースした小川謙治氏の対談などが催された。

その忙しいなか、制作スタッフの2人に制作秘話を伺えたぞ！

一番右が原案の飛鳥昭雄氏だ

原作の飛鳥昭雄氏の関わりかたは？

吉原正訓氏（以下、吉原）今回のプロジェクトの企画提案、並びにゲームの方での制作総指揮をしています吉原といいます。

岩田一人氏（以下、岩田）シナリオ部分を担当しています。

吉原　岩田さんには、原案・原作という形で参加していただいている飛鳥昭雄さんのオリジナルのシナリオを、ゲーム化と言う形で味付けをしてもらっています。

そうですね…、飛鳥さんの芯の部分を膨らませて、面白くしてもらっている感じです。

――はじめに飛鳥昭雄さんの原案・原作ということですが、どのように飛鳥さんはゲームに関わっているのでしょうか？

吉原　まず、こんな世界設定でこのような話の流れを作りましょうという、B5で20ページくらいの簡単な話を作りました。それに大枠の概要に沿うような形で飛鳥さんに様々なシチュエーションを作っていただいています。

具体的に言いますと、まず事件の発端にUFO番組では良く知られているキャトルミューティレーションがあります。ここに猟奇殺人的要素や国家の陰謀と言う要素を加えたとき、こんなことが本当にあっただろうというシチュエーションと共に、それに関連する資料を飛鳥さんから出していただいています。

――原案からどのようにシナリオが作られているのでしょうか？

吉原　本当にオカルトを信じない人でも、ベタベタの超常現象好きの人でも、自分の信じた通りの方向性で納得いく答えというか、回答みたいなものをユーザーに提供できないだろうか、というコンセプトがあります。

そこで、冒頭の事件から結論へ導くまでの根拠として、実際にこんなことがありましたみたいなデータ、もしくは資料を飛鳥さんからいただいています。

その資料やシチュエーションの設定から岩田さんがゲームとしてのシナリオに膨らませていくのですが、岩田さんにはベタベタのリアリストという観点で資料に目を通してもらい、まずは否定するようなスタンスから話を膨らませてもらっています。

未確認のものを造るので大変らしい

室内での撮影の打ち合わせか？

要するに、この部分つじつまが合わないじゃないですか？というツッコミを加えながら、どんどん飛鳥さんとキャッチボールをするような感じで、話を膨らませつつシナリオを作っています。

岩田　やはりジャンルがコアと言うか、一般的ではありません。飛鳥先生の原案を読んでいると初めて見るような単語ばかりなので、まずはこれを消化する必要があるな、と思いました。ユーザーに対して情報をかみ砕いてあげないとだめだろうと。ただし、かみ砕きすぎると、商品性が落ちる。そこが困ったところですけど。

吉原　そうですね。飛鳥さんには超常現象の分野で高いところに結果を持っていただいたうえで、岩田さんには結論までにユーザーをステップアップさせていく部分を作っていただいた感じです。

気づかないところにもSFXが…

かなり大きな宇宙人だ

ジ アンソルブド
PS・SS版ゲームシステム&制作秘話

実写ムービーを採用していますね

——舞台は日本ではなく海外ですね。しかも、実写ムービーでは、日本語吹き替えではなく字幕スーパーのようですが。

吉原 もともと映像プロダクションをやっていまして、実写ムービーを使ったゲームタイトルということが当初の目的でした。

そして、ゲームの商品性として考えもあります。今回こういったジャンルでのタイトルですから、ひとつの方向性としてはホラー映画、もうひとつの方向性として木曜スペシャルなどのセミ・ドキュメンタリーみたいな形での世界観があります。ここで未知のものに対する距離感をユーザーに持たせたかったんです。

彼女もムービーでは英語を話すのだ

またあまり身近すぎる舞台にすると、本当にあった話を基にしていてもウソくさくなってしまうことが案じられました。ある程度、虚構とリアリズムの接点のところで混乱を来さない方がいいのでは? ということで、ハリウッドで撮影しようと決めました。

実際、実写ムービーというか、映像には、かなりのお金をかけて制作しています。宇宙人とか、軍事兵器とか、猟奇殺人での死体とか、ほとんど推測の下で作っているものが多いです。それにリアリティを持たせるために飛鳥さんに検証してもらっています。そして、映像部分のディレクターに「死霊のしたたり2」や「バタリアン・リターンズ」などの監督である、ブライアン・ユズナ氏を起用していますよ。

——SFXにも力が入っているようですが。

吉原 SF映画のような派手な演出みたいなものではなく、映像にリアリティを出すために使用しています。

このような怪しげな情報を見ていくだけでも楽しそうだ

どのようにプレイしてほしいですか

——ユーザーに対してのウリみたいなものは?

吉原 この作品では、情報を楽しむといった形での興味の引き方に気を使っています。その知的好奇心を満たすためにどういったシチュエーションが必要なのだろうか? というところから、今回の作品の準備というか、作り方をしています。

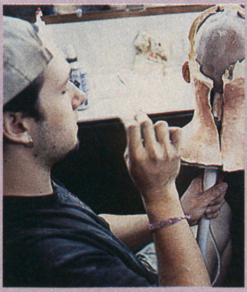
また、ストーリーを先読みできないようにと、その瞬間ごとの情報に関して興味を持ってもらうことにも気を使っています。ユーザーの方には、とにかく気軽に遊んでほしいです。「おっ、今日UFO番組やってるじゃん。録画しておこう」といったノリですね。また、マルチエンディングということもあり、1回のプレイで終わるゲームではありませんよ。

岩田 それに冒頭の方で実際の資料映像とかが出てくるんですが、これがものすごくインチキくさいです。

ゲームを進めると、UFOを作っているというウワサの空軍基地の空撮映像も出てきますが、それらが並列で盛り込まれています。

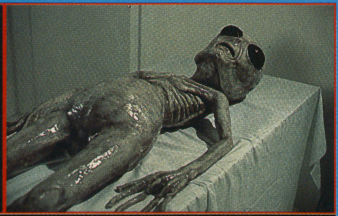
吉原 そうですね。今回資料を我々で集めるにあたって、やはりこういったジャンルなので、その道の研究家の方々に山ほどご協力をいただきました。

生物学の先生に話を伺ったり、インチキくさいタブロイド誌から岩田さんたっての希望で「燃えた水着女性」の写真も入手しています。さらに、説明に写真が必要なら撮影スタッフが現地へ飛んだりしています。



完成がまちどおしいね

60分以上の実写ムービーで語られる未公開情報とは?



PlayStation

アクションRPG+育成SLG

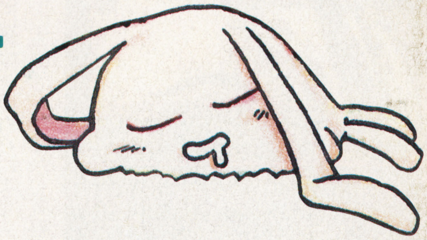
MY HOME TOWN

こみゅにてぃぽむ™

Fill in cafe -SINCE 1989-

© 1997 Fill in Cafe Co.,Ltd.

LOVELY BEAST "POM"



5月、発売。

¥5,800(予価)

株式会社フィルインカフェ　〒162 東京都新宿区神楽坂6-42 喜多川ビル TEL.03-5261-1311

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

♥スタッフ募集中(経験者のみ)

職　種　①プログラマー ②CGデザイナー ③ゲームデザイナー

応募方法　希望職種を記載した履歴書と過去に関わった作品名・イラスト等、自己PR素材を下記までお送りください。後程ご連絡差し上げます。

応募先　〒162 東京都新宿区神楽坂6-42 喜多川ビル ㈱フィルインカフェ採用担当係

緊急募集の結果を早くも発表！

超ウルトラテクニック最速特集

そのほか最新ゲームのウルテクはP150から

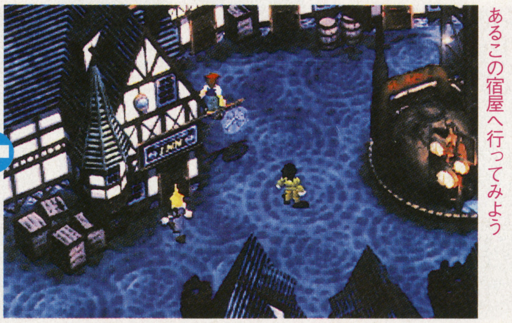
ファイナルファンタジーVII

発売1週間後に発表の超スピードウルテク特集。電話で寄せられたとびっきりのウルテクをここで大放出するぞ。巻頭では、本物さながらのピアノが弾ける条件を公開。

LV50 ピアノがギンギンに弾ける

ミッドガルを脱出したあと、カームの宿屋へ行くと、クラウドの回想シーンになり、過去のニブルヘイムを探索できるようになる。ここでティファの家へ行き、「私の家にもはいったの？」という質問に「ああ……」と答えて2階へ行く。そのあと、ティファの部屋の前での「私の部屋にもはいったの？」という質問にも「ああ……」と答え、部屋の中にあるピアノを調べると、「私のピアノを弾いたの？」と質問されるので、「ギンギンに弾いた」と答えよう。そして、「……どうやって弾くんだったかな？」という選択肢で、「忘れた」を選択すると、ピアノの弾き方が画面に表示された状態でピアノを弾くことができるぞ。また、「おぼえている」を選択した場合は、弾き方の表示なしでピアノを弾くことになるのだ。ちなみに、「私のピアノを弾いたの？」という質問に「ちょっとだけ」と答えると、クラウドのピアノ演奏を聴くことができるぞ。

（東京都／神田正彦）



ミッドガルを脱出したら、カームにあるこの宿屋へ行ってみよう

宿屋の2階へ行くと、イベントが発生し、クラウドの回想シーンが始まるのだ

ニブルヘイムを歩けるようになったら、ティファの部屋へと向かおう

この選択肢のどちらを選ぶかで、ピアノの弾き方の画面表示の有無が決定するぞ

この場合は弾き方が表示される。画面を見ながらピアノ演奏ができるぞ

「忘れた」を選んだ場合

弾き方はまったく表示されない。ちゃんとした曲を弾くのはかなり難しい

「おぼえてる」を選んだ場合

©スクウェア

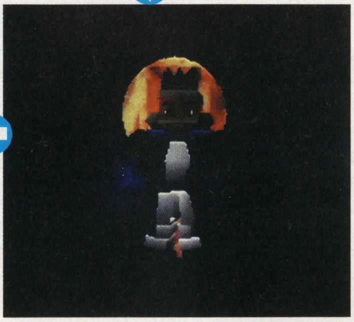
LV50 もっとよく見せて♡

ウォールマーケットで、蜜蜂の館の客引きからティファの話を聞き、次にコルネオの館の門番と話す。すると女装イベントが始まるので、街の南にいる男から「会員カード」をもらい、蜜蜂の館に入ろう。ここでは、使用中の部屋をのぞき見ることができるが、暗くて中がよく見えない。しかし、メニュー画面を開いてからキャンセルすると画面が明るくなり、部屋の中をバッチリ見られるのだ。

それにしてもこの街に来てから、女装に、のぞき見にと大忙しのクラウド。これじゃ、クールな主人公のイメージが台なしかも。

（北海道／大野広）

これはティファを助けるために必要な行動なのだ。たぶん



せっかくのぞいたのに、こんなに暗くちゃなにも見えないぞ

ナ〜イス。この調子でどんどんのぞき見しよう

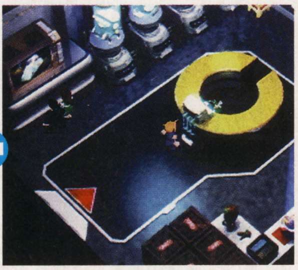
LV50 神羅ビルのテレビの秘密

神羅カンパニーが販売している、自動車のコマーシャルを見ることができるウルテクを紹介。

まず、神羅ビルに正面からのりこんで2階へ行き、ロビーから部屋へ入ろう。そこにある道具屋の店員に話しかけて買い物をすると、テレビの前にいる2人組がいなくなってしまう。ここでテレビを調べると、神羅カンパニーが販売している、自動車のコマーシャルを見ることができるのだ。

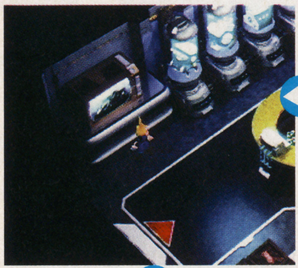
このコマーシャルでは、たくさんの自動車や、魔晄エンジンのキレイなCGを見ることができるぞ。ちなみに、このコマーシャルは何度でも見られる。

（大阪府／中田大志）



この部屋へ入ったら、まず最初に道具屋の店員に話しかけよう

テレビの前の2人組がいなくなったら、テレビを調べるのだ



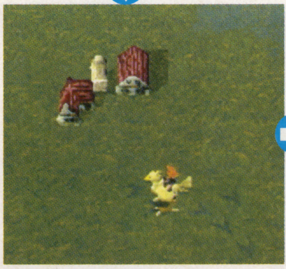
このようなキレイなCGが、次から次へとたくさん表示されていくぞ

LV25 チョコボが待っている

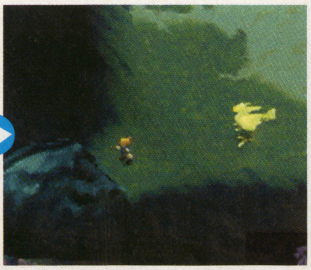
ミッドガルを脱出したあと、カームへ行かずにその先にあるチョコボ牧場へ行く。そして、チョコボよせのマテリアを買ってチョコボをつかまえよう。そのあと、ミスリルマインの手前まで乗っていき、いったん降りる。すると、通常は逃げてしまうはずのチョコボが、その場で待機しているぞ。

（秋田県／山本一郎）

カームには立ち寄らずに、そのままチョコボ牧場へ行こう



チョコボよせのマテリアを装備して、チョコボをつかまえるのだ



チョコボから降りてしまったのに、ちゃんとその場で待っているぞ

LV25 いい人にはごほうび

伍番街スラムの、ベッドで寝ている子供の寝言を聞いたら、戸棚を調べる。すると5ギルが見つかるが、これはそのままにしておこう。そのあと、レノとの戦闘が終わってから子供に話しかけると、エーテルターボをもらえるぞ。

（東京都／佐々木修一）

子供の寝言から、隠し棚を見つけることができた

この子のお金だ。そのままにしておいてあげよう

お金を盗んでいると、これはもらえない。泥棒はよくないね

LV 25 乗客からの贈り物

列車の中にいる乗客から、おトクなアイテムをもらえるウルテクを紹介しちゃおう！

伍番魔晄炉へ向かう列車の中で、クラウドがミッドガルのフレームモデルを見ようとすると、列車のID検知が作動する。このとき、ドアロックまでの時間内に、1両目の一番奥にいる乗客に話しかけると、「フェニックスの尾」がもらえるぞ。ちなみに、ドアロックまでの制限時間は15秒だ。また、同じように2両目の1番手前に立っている人に話しかけると、選択肢が出てくる。その問いに「そうだ」と答えると「ハイポーション」を入手できるのだ。

（宮城県／合澤薫）

⬆オドオドするクラウドとティファ。車内が赤く染まり、非常警戒体制に

⬇15秒以内に、1両目の一番奥にいる人に話しかけてみよう

ありがとう

⬆復活のアイテムを入手できるぞ

⬆2両目の制限時間も15秒以内。ダッシュを使えば楽に入手できる

LV 25 スペシャルポーズのそのあとで

ジュノンでは、神羅の軍隊に紛れ込んで、指揮官の号令に合わせてポーズを取り、神羅の社長・ルーファウスを見送るイベントが発生する。このイベントの最後でスペシャルポーズを決めたあと、ルーファウスの「上出来だ」というメッセージが表示されているときに特定のボタンを押すと、クラウドがさらにいろいろなポーズを決めるぞ。クラウドは方向キーで直立姿勢、×で銃を肩に乗せたポーズ、△でやれやれという感じのポーズ、□で銃を振り上げてから振り下ろすポーズを、それぞれとる。好みのポーズで決めよう。

（島根県／月森健一）

⬆このシーンで、どれかのボタンを押そう

方向キー

⬆直立姿勢。ほかの兵士と同じポーズなのだ

×ボタン

⬆銃を上下に振る。ハッキリ言って危ない

△ボタン

⬆クラウドお得意のポーズ。やれやれだぜ

□ボタン

⬆銃を肩に乗せている。態度の悪い兵士だね

LV 5 陰の傍観者

伍番魔晄炉の爆破作戦のときに、クラウドは伍番街の教会へ落下してしまう。そこでエアリスと出会うが、彼女と話をするまえに、教会の入口付近を調べてみよう。すると、「もう少し、時間をやるぞ、と」という、レノのセリフを聞くことができる。

（神奈川県／伊沢和記）

⬆隠れて見張っているレノのセリフだ

LV 5 注意される①

ミッドガルの伍番街にあるマテリア屋へ行ったら、店員に話しかけずに、店内に置いてあるフリーザーを調べてみよう。すると、店員がクラウドたちに近づいてきて、勝手にフリーザーを開けるな、と注意してくるのだ。

（広島県／西村喬平）

➡勝手に開けたクラウドたちが悪いね

LV 5 注意される②

ウォールマーケットへ行ったら、食堂へ行こう。そこで、カウンターのイスに座らないで、店内のキッチンへ入ろうとすると、店員に「お客さま、キッチンへは入らないでください！」と注意されてしまうぞ。

（東京都／鈴木 裕）

➡キッチンへ入ろうとすると、このように注意されてしまうのだった

LV 5 注意される③

ウォールマーケットにある食堂へ行く。所持金が70ギル未満のときに、この食堂で食事をしようとすると、オーダーを取り消されてしまい、「お金もないのに注文しちゃだめですよ。」と店員に注意されるのだ。お金を稼いでからまた来よう。

（東京都／馬場謙一）

⬆たった70ギルすら払えないとは…

そのほか最新ゲーム編

良 2つの隠し機能
心霊呪殺師 太郎丸 SS

江戸時代を背景とした硬派なアクションがウリのこのゲームから、2つのウルテクを紹介。

（栃木県／肉どろぼうじゃ!!）

ランキングモードが出現

1P、2Pどちらでもいいから、難易度を普通以上にしてゲームをクリアしよう。すると、メニュー画面の一番下に、ランキングモードが登場するぞ。

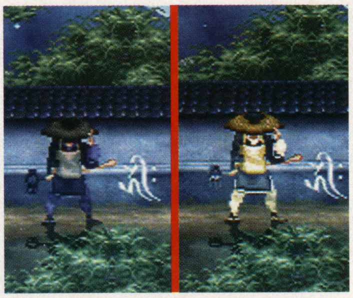
このランキングモードとは、日本呪殺師協会（笑）認定の段位検定モードで、変わり身（残り人数）が0の状態でいかに高い得点を獲得できるかを競うのだ。

ゲームをクリアすると、このようにランキングモードが出現

四級でも十分難しいけど、初級ぐらいは獲得したい

キャラの色を変更

通常のゲームモード、またはランキングモードでキャラを選ぶときに、方向ボタンの上を押しながら決定すると、キャラの色を変えることができるぞ。なお、2Pプレイの場合は決定ボタンを押したほうだけ色が変わる。



円海は、若造の太郎丸と違って色が渋い

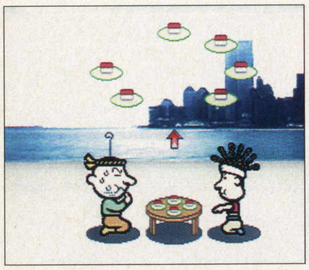
良 裏メニューで遊ぼう
2TAX GOLD（ニタックスゴールド） SS

ヒューマンのロゴ表示中に方向ボタンの上+B、下+Y、左+C、右+A、L+Z、R+Xの順にコマンドを入力して（+は同時押しの意味）、ロゴが消えはじめてから画面が暗転するまでのあいだ、スタートを連打しよう。すると裏メニューが現れて、賞金獲得モードのストーリーか、2択クイズとミニゲームのどちらかだけを楽しめるようになるぞ。

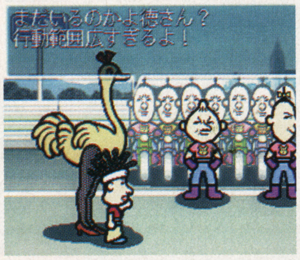
なお、コマンドの入力はちょっと難しい。ロゴが完全に表示されてから音楽が止まるまでに、コマンドを正確に入力すること。

このロゴが完全に表示されてから、コマンドを正確に入力すること

コマンド入力が成功すると、この画面が表示される



ゲームを選ぶと、2択クイズとミニゲームだけでドンドン先に進むぞ



賞金獲得モードの、ストーリーとペナルティを見ることができる

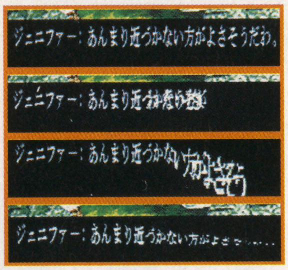
良 クリア後の3つのオマケ
クロックタワー2（セカンド） PS

ゲームをクリアした人だけが味わうことのできる、ちょっと楽しげなウルテクが発見されたぞ。

（山口県／はさみマン）

文字表示タイプ

ゲームをクリアすると、ポーズメニューにMessage Typeという項目が追加される。○を押して数字を変更すると、文字表示タイプを変更できるぞ。



重なって現れた文字がスライドしたりと、バリエーションは4種類

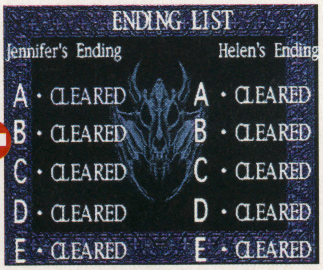
コスチューム変更

あらかじめ2P側にもコントローラを接続しておき、ジェニファーとヘレンどちらでもいいから、ランクAでクリアする。そして、タイトル画面で2P側のスタートを押してゲームを始めると、キャラの服装が変化するのだ。

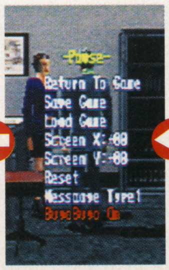
場面によってコスチュームがいろいろ変化する。なんと、セーラー服もあるぞ

キャラが伸縮

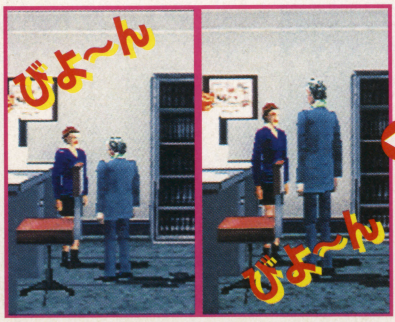
ジェニファーとヘレン、あわせて10種類のエンディングをすべてクリアしよう。そのあとゲームを始めると、ポーズメニューにBuyoBuyoという項目が追加されている。○を押してこれをOnに設定すると、まるでバネのようにキャラが伸縮を繰り返すぞ。



どれだけクリアしたのかは、エンディングリスト画面で確認できるぞ



条件を満たせば、一番下に追加される



びよ〜んびよ〜んと、伸び縮み。落ち着きのない人たちだなぁ

超ウルトラテクニック ～そのほか最新ゲーム編～

良 隠し必殺技が簡単に

闘神伝3 PS

まず、あらかじめ2P側にもコントローラを接続しておく。

次に、タイトル画面で文字が中央に集まるまえにR1、L1、L1、L1、L1、R1の順に押す。そして、デモを見てから再びタイトル画面で同じように、2P側を使ってL1、R1、R1、R1、R1、L1の順に押す。さらに、もう一度最初と同じ条件でR2、L2、L2、L2、L2、R2の順に押そう。入力が成功するたびにカーソルの色が変化するぞ。

そのあと、左下の表のキャラでゲームを始めて、試合中にR1とR2を同時に押すと、隠し技を一発必殺技として使えるのだ。

（山口県／富田裕司）

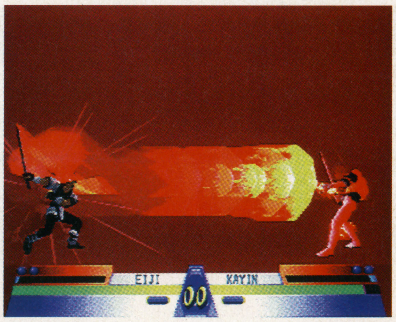
コマンド入力の手順

タイトル画面になるごとに、中央に文字が集まるまえに次のコマンドを順に入力していく

1. R1、L1、L1、L1、L1、R1の順に押す
2. 2P側でL1、R1、R1、R1、R1、L1の順に押す
3. R2、L2、L2、L2、L2、R2の順に押す

隠し技の使えるキャラ

エイジ	スイレイ
シズク	アベル
バイホー	カイン
ゾラ	ラングー
ヴェイル	レオン
ミス・ティル	ショウ
ソフィア	テンカウント
モンド	



⬅飛び道具タイプの隠し必殺技。こんな技も簡単に出せる

良 レースを楽しむグリッドレーサー

グリッドランナー SS

まず、パスワード入力画面を出し、A、Y、右、X、右、上、下、Y、右、下とパスワードを入力する。そして、2プレイヤーモードでゲームを始めるのだ。すると、通常は28ラウンドの中から対戦するラウンドを選ぶのだが、新たにグリッドレーサーという3つのラウンドで対戦できるぞ。

このグリッドレーサーは通常のゲームと違い、車を操作してスピードを競うラウンドになっている。なお車の操作方法は、コントローラセッティングがスタンダードの状態なら、Aがファイヤー、Bがダッシュ、Xが前進、Yがボムとなっている。

⬆ロード画面を開き、パスワード入力画面に進もう

⬇写真のようにパスワードを入力し、信号音がすれば成功だ

⬆対戦用の2プレイヤーモードを選ぶと、新たなラウンドが登場

レースで対決だ！

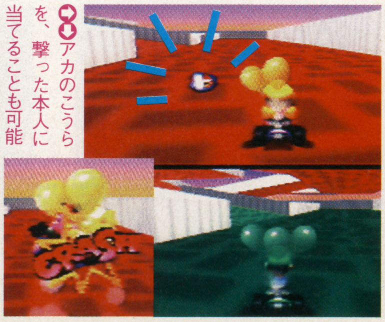
⬆ファイヤーやボムを駆使して、相手より早く10周した方が勝ちなのだ

可 アカのこうらを操る

マリオカート64 N64

アカのこうらを使った、楽しいウルテクを紹介しよう。

あらかじめ本体に2本以上のコントローラを接続して、バトルモードを選び、マップはダブルデッキを選ぼう。ここで、自分が上のフロア、相手が下のフロアにいて、相手が自分の真下付近にいる状態でアカのこうらを撃つと、相手の真上でこうらが止まってしまうのだ。このあと、相手の動きに合わせて、アカのこうらも動き出すぞ。



⬇⬇アカのこうらを、撃った本人に当てることも可能

超ウルトラテクニック大募集

このコーナーでは、すべての機種のウルテクを募集中だ。ウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送ってほしい。その際にゲーム名、機種名、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、氏名（フリガナ付き、ペンネームのみは不可）、年齢、電話番号を必ず記入すること。もし、同じ内容のウルテクが送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは（24時間受け付け中）送信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用するぞ。採用者には、ランクに応じて左の賞金、図書券をプレゼント。また、意見や要望があれば、ウルテクとあわせて送ってくれ。

技ランク	賞金
優	金1万円也
秀	金5千円也
良	金3千円也
可	千円分の図書券

あて先はこちら

〒980
仙台市青葉区二日町6-7 シャンボール青葉2F TIM FMW編集部ウルテク係
FAX 022-213-7535

©HUMAN・TIME WARNER INTERACTIVE・HUMAN／Office Crescendo・TAKARA／TAMSOFT・VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT／RADICAL ENTERTAINMENT・Nintendo

週刊 新着情報局

デカいネタから小さなネタまで何でも載せます!!

RPG

トレジャーギア

未来ソフト

PS 4月25日発売予定
5800円

自分が動けば敵も動くリアルターンシステム採用

冒険者である主人公の恋人に死の呪いがかけられた！ 呪いを解くために必要な「生命の実」の手がかりを求め、訪れるたびに姿を変える3つのダンジョンに挑む。

⇧冒険の舞台となるレーレの村と村を囲む3つのダンジョンを俯瞰するイメージ画面

⇧「塔の番人」ルインガーダーとの遭遇場面

戦略性＋スムーズ＝リアルターンシステム

『トレジャーギア』は、フルポリゴンの3DアクションRPG。このゲームで特徴的なのが、リアルターンシステム。これは、主人公が行動しているときに限り、ゲームの中の時間が進行するというもの。したがって、プレイヤーが何もボタン操作をしなければ、敵の方も動くことはできない。

このシステムの採用により、アクションによるスムーズな戦闘を楽しめると同時に、じっくりと戦略を練る余裕が生まれるのだ。

⇧モンスターが現れた！ しかし何もボタンを押さないで立ち止まれば、ゲームの中の時間は止まっている。当然敵も動かないので、その間にウインドウを開いて装備を確認することも可能。再び動き出して敵を撃滅

職業変更でスキル修得 サポートスキルシステム

主人公は、最初は戦士だが、ゲームを進めることで、アイテムを作ることができる発明家や忍者などの職業が選択可能。転職することで、キャラグラフィックも変わる。そしてマスターレベルまで上げた職業については、その後転職した場合でもサポートスキルとして利用できるのだ。これにより、すべての職業をマスターアップさせるといった楽しみ方もあるぞ。

⇨魔導士（男）の石化の魔法が炸裂

⇨忍者（女）の火遁の術が敵を撃つ

⇨獣使い（男）がムチで敵を攻撃

©未来ソフト

今週のラインナップ

- トレジャーギア（PS／未来ソフト／RPG）
- コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜（PS／コナミ／アクション）
- BOYS BE…（PS／講談社／シミュレーション）
- 東京SHADOW（SS／タイトー／アドベンチャー）
- デザエモン2（DEZA2）（SS／アテナ／ETC）
- ウルティマ アンダーワールド（PS／エレクトロニック・アーツ・ビクター［EAV］／RPG）
- あかずの間（PS／ヴィジット／アドベンチャー）
- 幻のブラックバス（SS／メイクソフトウェア／スポーツ）
- スーパーパンコレクション（PS／カプコン／アクション）

※このコーナーの画面は全て開発中のものです。

あの「魂斗羅(コントラ)」がパワーアップして登場

アクション

コントラ ～レガシー・オブ・ウォー～

コナミ

PS 3月27日発売予定 5800円

アーケードやコンシューマ機で好評を博した人気アクションゲームの最新作がPSに登場。本作では、斜め見下ろし型のアクションゲームになっている。オープニングはCGアニメーションを使用。物語のプロローグを楽しめるぞ。

選べるのはこの4名。キャラに合わせるとアニメのように1歩前に歩いてくるのだ

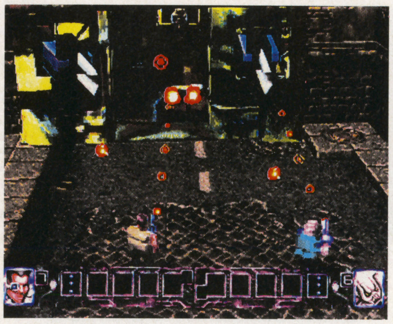
オープニングムービーより。美しい3Dグラフィックが目を引く

新メンバーで始まる新たな『魂斗羅』

使用キャラは、人間、ロボット、エイリアンなど個性豊かな4名。もちろん2Pプレイも可能。ただし同キャラは選択できない。敵キャラの中にはジャンプしたり、しゃがんでからもぐりこんで攻撃しないと倒せないものもいる。多彩なアクションを駆使して戦おう。

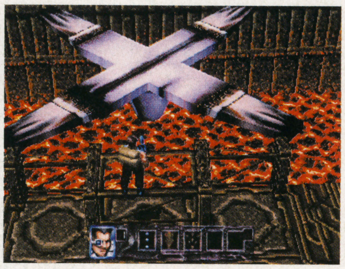
キャラの武器は画面上を飛ぶ「ファルコン」を取ることで強化されるぞ。ファルコンには赤、青、黄の3種類があり、それぞれ強化される武装も異なるのだ。ステージは全6エリアあり、各エリアのボスを倒すとそのエリアのセーブができるぞ。

キャラの上を飛ぶのが「ファルコン」。必ず取って武器強化をしよう

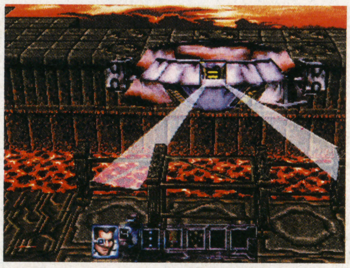


2P画面。2人でバリバリ撃てばもう怖いものなし。ガンガン進もう

敵キャラの中には奇妙な形をしているものや不思議な動作をするものがいる



苦労してボスを倒したら、そのエリアをセーブすることができるのだ



ボスが登場。当然通常の敵よりも強いので心してかかろう。厳しい戦いになるぞ

微妙な恋心を伝える新システム

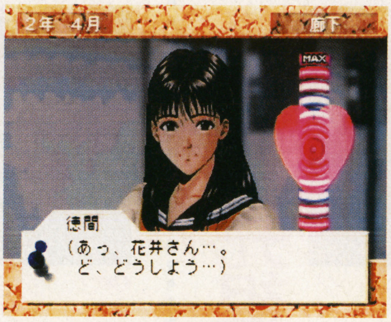
シミュレーション

BOYS BE…

講談社

PS 3月下旬発売予定 5800円

『週刊少年マガジン』に連載中の『BOYS BE…』のゲーム化の続報。本作の特徴として、画面横に現れるハートマークの大きさを調整して、相手に伝える自分の心境や熱意を表す「ハート&インプレッション」がある。これでより微妙な心境を伝えられるのだ。また、女の子が2人同時に現れた場合やクラブと勉強などどちらを優先するかを決める天秤を使った「バランスセレクト」や、選択肢を時間内に決める「カウントダウン」など、恋愛のドキドキ感をより楽しめるぞ。



画面右のハートの大小でプレイヤーの心情を表す。微妙な調整が必要

女の子が同時に現れた場合、好みの方に比重を置く「バランスセレクト」

失敗すると、バッドエンディング。「少年よ、大志を抱け」の文字が悲しい

ついに彼女と初キッス。こういう瞬間がイチバンうれしいっス～

しめきり直前飛び込み情報

SHINCHAKU DATA

©KONAMI／Appaloosa Interactive・タマプロダクション／シュワッチプロダクション／講談社

背後霊となり恋人を守れ!!

東京SHADOW

アドベンチャー

タイトー

SS 4月11日発売予定 8800円

昨年9月にPSで発売されたアドベンチャーがSSに移植されることになった。あの『女神転生』の産みの親である西谷史氏の原作による本格ホラーを、宝生舞などの俳優陣による実写映像とCGを併用して見事に映像化した作品。

主人公はスタート直後に事故で死んでしまい、恋人の背後霊として話を進めていく。マルチエンディングのため、1つのエンディングだけでは全ての謎を解明できないぞ。多くのエンディングを合わせて、真実を見極めるのだ。

↑選択肢によりストーリーは分岐していく。エンディングは数十種もあるぞ

↑いくら主人公が背後霊とはいってもやっぱりこんなヤツラは怖い!! それでも恋人を守るためがんばるのだ!!

↓死体を調べるなんて怖い? いや、主人公だって背後霊、似たようなもの…かな?

↑実写スチル・実写ムービー・実写とCGの合成・CGアニメーションと、4種の映像表現が巧みに使われている

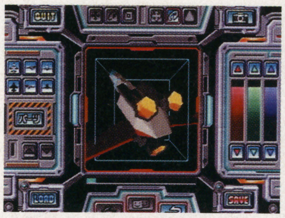
↓ゲームの舞台となるのは渋谷。センター街やスペイン坂などの実在の場所だけでなく、仮想現実空間もあるぞ

デザエモン2（DEZA2）

ETC

アテナ

SS 今春発売予定 価格未定


↑自機・ザコ・ボスなど、全てのグラフィック、攻撃パターンを作成できる。BGMの作曲もできるぞ。ポリゴンエディタの自機もナイス

縦横アリ・ポリゴンアリのSS版!!

シューティング制作ソフトとして好評の『デザエモン』シリーズが、ついにSSにも登場する。

SS版ならではの要素として、従来の縦シューティングだけでなく、横シューティングも制作可能になった。また、ポリゴンエディタが搭載されたのも嬉しいところだ。サンプルグラフィックも多く用意されているぞ。

↑縦シューティングのサンプル。もちろん、パワーアップなども自由に設定できるぞ

↓こちらがSS版だけの特権、横シューティングのサンプルだぜ!!

ウルティマ アンダーワールド

RPG

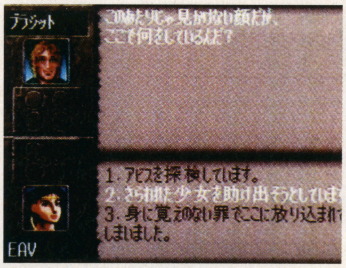
エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）

PS 3月発売予定 5800円

RPGの元祖、PSに登場!!

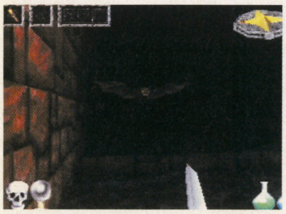
誕生から10年以上も、パソコンや家庭用ゲーム機で人気を誇る、『ウィザードリィ』と並ぶRPGの老舗『ウルティマ』シリーズ。その外伝である『アンダーワールド』が、ついにPSに登場することになったのだ。PS版では、ダンジョンは全て3Dポリゴン表示となり、より臨場感あふれる探索がプレイヤーを待ちうけるぞ。

外伝とはいえ、持ち物や職業、自由度の高いパラメータ設定、誠実・慈悲などの「八つの徳」、それを極めし者「アバタール」といった、完成されたシリーズ伝統要素はそのまま継承されている。



↑選択肢によって会話をする場面も。システムに負けずシナリオも完成されているぞ

↓暗く静まりかえったダンジョンを歩いていくと、突然コウモリに遭遇!! 剣を抜いて応戦。コウモリごときに苦戦はできないぜ!!



↑プレイヤーキャラ作成画面。長い付き合いになるのだから、納得の行くキャラ作りをしたいもの。女の子だから剣より魔法かな?

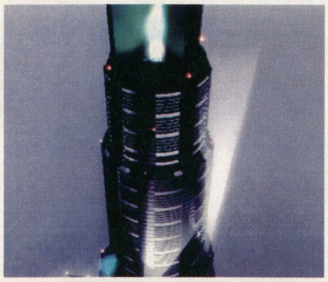
©TAITO／西谷史／シップス／メディアワークス・Athena・ORIGIN System／Looking Glass Technologies／ELECTRONIC ARTS

あかずの間

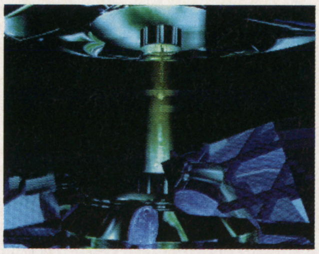
アドベンチャー
ヴィジット
PS 今春発売予定 5800円

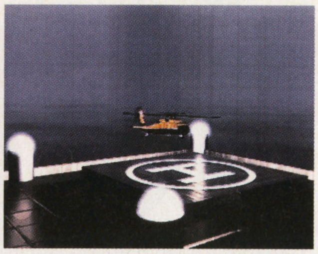
近未来の日本で、スペースコロニーの地上実験中に次々に発生する謎を解いていくテキストアドベンチャー。

このゲームの世界はフルポリゴンムービーを中心に構成されている。つまり、既存のテキストアドベンチャーのような静止画面とは違って、テキストを読み進めるに従ってプレイヤーの視点でマップを進んでいくものなのだ。また、背後から忍び寄る足音が後ろから聞こえてくるといった3D立体音響を採用しているのもこのゲームの特徴になっている。

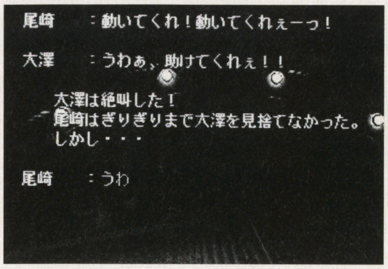


地上実験用に建てられた超高層ビル「ベイサイドラビリンス」

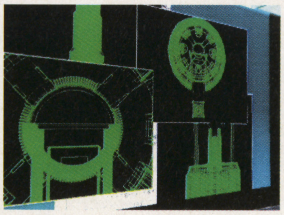




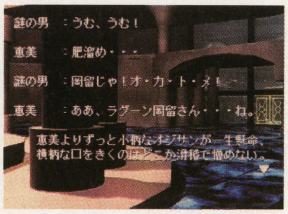
ゲームに差し挟まれた細部まで描き込まれたCGムービーは必見！



さまざまな場面で選択肢を誤ると一瞬にして死の淵へ



突然何でもない窓ガラスにビルの全景が映し出された

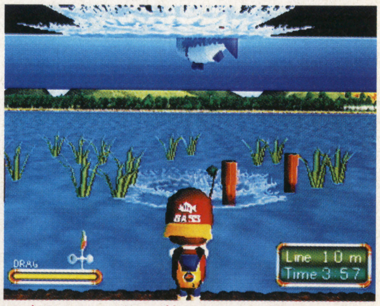


こんな緊迫した場面ではお茶目な笑いでちょっと一休み

幻のブラックバス

スポーツ
メイクソフトウェア
SS 3月発売予定 5800円

童話的世界を舞台にした異色の釣りゲームが登場。主人公は釣り好きな男の子。舞台はなんと彼の夢の中なのだ。妖精と約束した「幻のバス」を釣り上げることがゲームの最終目的だ。ファンタジーRPG風の画面やキャラが印象的。



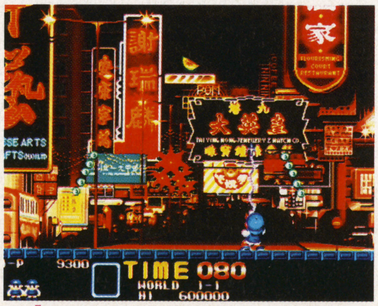
森のステージでの釣りシーン。画面は2分割され、上部に水中、下部に水上の様子が見える。ちょうどヒットしたところだ

夢の中なので、動物たちとも会話できる。彼らの助けを借りよう

スーパーパンコレクション

アクション
カプコン
PS 3月発売予定 5800円

バウンドする風船を割っていく『スーパーパン』シリーズが、3本セットでPSに登場。世界一周を目指す『ポンピングワールド』、ツアーモードとパニックモードが遊べる『スーパーパン』、4人の怪盗が名画を争う『PANG！3』を収録。長く遊べる1本だ。



『スーパーパン』のツアーモード、最初のステージ・香港だ。全40面を使って、アジア・ヨーロッパ・南北アメリカと世界を一周する

こちらは『PANG！3』より。世界の名画が背景になっているぞ

週刊 新着情報局 号外

●PC-FXで1月24日に発売された『**バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム**』がビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）から、PSで発売されることが決定した。発売日は今春、価格は未定だ。

●NECホームエレクトロニクスから、女の子が主人公の、恋愛要素の入った育成型RPG『**アルバレアの乙女**』が発表された。ハードはPC-FXで、発売日、価格ともに未定。

●ギャップスからPS用ソフト『**バーガー バーガー**』が発表された。これは、ハンバーガーショップを経営していくシミュレーション。発売は6月、価格は5800円の予定だ。

●ビスコより、アーケードの麻雀ゲーム『雀々しましょ』と、花札ゲームの『恋々しましょ』を1本にまとめた『**雀じゃん恋しましょ（仮称）**』が発表された。ハードはPS、発売日は今秋で、価格は未定だ。

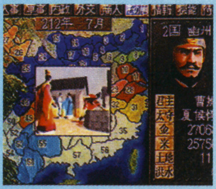
●ソフトバンクのPS用アドベンチャーゲーム『**MYST**』がPSザ・ベストシリーズとして、再びリリースされる。発売日は3月28日、価格は2800円だ。

●アートディンクからPSで発売予定のシミュレーションゲーム『**タクティクスオウガ**』の発売日が3月下旬から4月下旬へと変更になった。

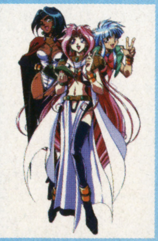
●データイーストから、人気パズルゲームの最新作『**マジカルドロップ3 ～とれたて増刊号～（仮称）**』がSSで発売。発売日、価格ともに未定。

●光栄から発売予定の『**三國志リターンズ**』のPS版画面写真を入手したのでさっそく公開。

●ヒューマンから3月にPS、SSで発売予定の『**スタンバイ SAY YOU！**』のキャライラストを入手したぞ。



初心者でも遊びやすいシンプルな『三國志』だ



メインキャラ3人左からアプリ、クリア、オブジェ

©VISIT・MAKE SOFTWARE・CAPCOM・KOEI・HUMAN

'97 2/7

新作ゲーム発売カレンダー

Calendar

PlayStation.SegaSaturn.Nintendo64.SuperFamicom.GameBoy.PC-FX.Neo·Geo.3DO.M2.PC-Engine.VirtualBoy.etc...

プレイステーション

2月7日	厄痛 ～呪いのゲーム～	ADV	アイディアファクトリー	5800円	0001
	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	6800円	0002
2月14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0003
	LOVE GAME'S わいわいテニス	SPT	市川ソフト開発（Tears）	5800円	0004
	マジックカーペット	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0005
	三國志 孔明伝	RPG	光栄	7800円	0006
	三國志Ⅴ	SLG	光栄	9800円	0007
	ハームフルパーク	STG	スカイ・シンク・システム	5800円	0008
	トゥームレイダース	ADV	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	5800円	0009
	TOP GUN FIRE AT WILL!	STG	メディアクエスト	5800円	0010
2月21日	WWF イン・ユア・ハウス	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0011
	宝魔ハンターライム WITH ペイントメーカー	ETC	アスミック	4900円	0012
	スターファイター3000	STG	イマジニア	5800円	0013
	天下制覇	SLG	イマジニア	6800円	0014
	デストラクションダービー2 DESTRUCTION DERBY2	SPT	SCE（SCEI）	5800円	0015
	ドラえもん2 SOS！ おとぎの国	ACT	エポック社	5800円	0016
	3D競走馬育成シミュレーションBREEDING STUD ～牧場で逢いましょう～	SLG	コナミ	5800円	0017
	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ACT	ジャレコ	5800円	0018
	チョロQ2	SPT	タカラ	5800円	0019
	Nage Libre（ナージュリーブル） ～螺旋の相剋～	SLG	バリエ	5800円	0020
	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	STG	バンダイビジュアル	6800円	0021
	WING OVER	STG	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	5800円	0022
	激烈パチンカーズ	TBL	プランニングオフィスワダ（POW）	5800円	0023
	GUNSHIP	SLG	メディアクエスト	5800円	0024
2月28日	WORMS	SLG	アイマックス	5800円	0025
	NBA ジャム エクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0026
	スペースジャム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0027
	AZITOーアジトー	SLG	アステックトゥーワン	5800円	0028
	ダービージョッキーR	SLG	アスミック	5800円	0029
	ラスベガスドリーム2	ETC	イマジニア	5800円	0030
	ハイパー3Dピンボール	TBL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0031
	海腹川背・旬	ACT	エクシングエンタテイメント	5800円	0032
	クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～（初回限定ブックレット付）	ADV	SME	7800円	0033
	NBA LIVE97	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0034
	ソビエトストライク	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0035
	全日本GT選手権 MAX Rev.	SPT	KANEKO	6800円	0036
	三國無双	格闘	光栄	5800円	0037
	ふしぎの国のアンジェリーク	TBL	光栄	5800円	0038
	ザ・マスターズファイター	格闘	シネマサプライ	5800円	0039
	鈍色の攻防 32人の戦車長	SLG	シャングリ・ラ	6400円	0040
	FIGHTING NETWORK RINGS	SPT	ナグザット	5800円	0041
	ナムコミュージアムVOL.5	ETC	ナムコ	5800円	0042
	マジカルホッパーズ	ACT	バンダイ	6800円	0043
	THE GREAT BATTLE Ⅵ	ACT	バンプレスト	5800円	0044
	3Dベースボールーザ・メジャー	SPT	BMGジャパン	5800円	0045
3月7日	ヘンリーエクスプローラーズ	STG	コナミ	5800円	0046
3月14日	シムタウン	SLG	イマジニア	5800円	0047
	ブシドーブレード	格闘	スクウェア	5800円	0048
	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	RPG	タカラ	5800円	0049
	パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドvol.1～	TBL	日本シスコン	6800円	0050
	魔法少女プリティサミーPart2 In the Julyhelm	ADV	パイオニアLDC	6800円	0051
	BIG CHALLENGE GOLF	SPT	バップ	6800円	0052
	リフレインラブ～あなたに逢いたい～	SLG	リバーヒルソフト	6000円	0053
3月19日	DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～	SLG	タカラ	6800円	0054
3月20日	ロックマンバトル＆チェイス	SPT	カプコン	5800円	0055
	三國志リターンズ	SLG	光栄	6800円	0056
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	ACT	コナミ	5800円	0057
	がんばれゴエモン ～宇宙海賊アコギング～（PSザ・ベストフォーファミリー版）	ACT	コナミ	2800円	0058
	極上パロディウスだ!DELUX PACK（PSザ・ベスト版）	STG	コナミ	2800円	0059
3月中旬	ぼのぼ～ど	TBL	アミューズ	4800円	0060
	Base Ball Navigator	SLG	エンジェル	5800円	0061
	フィッシング甲子園Ⅱ	SPT	キングレコード	6800円	0062
3月27日	コントラ ～レガシー オブ ウォー～	ACT	コナミ	5800円	0063
	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	ETC	コナミ	2800円	0064
3月28日	ドキドキプリティリーグ（初回限定ラジオドラマCD付）	SLG	エクシングエンタテイメント	6800円	0065
	浪速の商人～振ってナンボのサイコロ人生	ETC	SME	5800円	0066
	提督の決断Ⅲ	SLG	光栄	9800円	0067
	MYST（PSザ・ベスト版）	ADV	ソフトバンク	2800円	0068
	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	格闘	バンダイビジュアル	6800円	0069
	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS 限定版（マスコット3体+ポートレート20枚セット付）	格闘	バンダイビジュアル	7800円	0070
	Max Racer	SPT	PD	5800円	0071
	甲子園Ⅴ	SPT	魔法	5800円	0072
3月下旬	Queens Road	SLG	エンジェル	6800円	0073
	BOYS BE….	SLG	講談社	5800円	0074
	ロボトロンX	STG	ソフトバンク	3800円	0075
	覚悟のススメ	格闘	トミー	5800円	0076
	SDガンダム G CENTURY	SLG	バンダイ	6800円	0077
	ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～	SLG	ヒューマン	5800円	0078
3月下旬	MAD STALKER ーFULL METAL FORCEー	ACT	ファミリーソフト	5800円	0079
3月未定	超人学園GOWCAIZER	格闘	アーバンプラント	5800円	0080
	Odo Odo Oddity	ACT	I.D.Cメディアスタジオ	5800円	0081
	アンドレッティレーシング	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0082
	ウルティマアンダーワールド	RPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0083
	PGA TOUR97	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0084
	X2	STG	カプコン	5800円	0085
	スーパーパンコレクション	ACT	カプコン	5800円	0086
	クォヴァディス～イベルカーツ戦役～	SLG	グラムス	5800円	0087
	バブジー	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0088
	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	5800円	0089
	サガ フロンティア	RPG	スクウェア	未定	0090
	RESCUE 24Hours	SPT	セントラルシステムズ（CSCメディアート）	5800円	0091
	エリア51	STG	ソフトバンク	5800円	0092
	エリア51 スペシャルパック（仮称）（ハイパーブラスター同梱限定版）	STG	ソフトバンク	7800円	0093
	リターンファイアー	ACT	ソフトバンク	3800円	0094
	シュレディンガーの猫	ADV	タカラ	5800円	0095
	ゼビウス3D／G+	STG	ナムコ	5800円	0096
	Cross Romance（クロス・ロマンス）	TBL	日本物産	6800円	0097
	HASHIRIYA 狼たちの伝説	SPT	日本物産	6800円	0098
	新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク	ETC	バンプレスト	2800円	0099
	スーパーロボットシューティング	STG	バンプレスト	6800円	0100
	スーパーロボットシューティング（スーパーロボット ゼンマイ人形5体付）	STG	バンプレスト	9800円	0101
	同級生2	ADV	バンプレスト	6800円	0102
	同級生2 EXTRA BOX（フィギュア12体付）	ADV	バンプレスト	13800円	0103
	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	ADV	バンプレスト	5800円	0104
	ケイン・ザ・バンパイア 最後の選択	RPG	BMGジャパン	未定	0105
	スタンバイ Say You!	SLG	ヒューマン	5800円	0106
	フォーメーションサッカー'97 ～The road to France～	SPT	ヒューマン	5800円	0107
	オリンピア・山佐 バーチャパチスロⅡ～実戦！美少女攻略法～	ETC	マップジャパン	5800円	0108
	ゼロヨンチャンプ DooZyーJ	ETC	メディアリング	6800円	0109
4月上旬	大海信長伝 GE·TENⅡ	SLG	アイマックス	6800円	0110
4月11日	DISRUPTOR ーディスラプターー	STG	インタープレイ	5800円	0111
	Street Games '97	SPT	SCE（SCEI）	未定	0112
	アンジェリークSpecial2	SLG	光栄	7800円	0113
	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	ETC	光栄	6800円	0114
	ダークハンター～（上）異次元学園～	ETC	光栄	6800円	0115
	雷電ディーエックス	STG	セイブ開発	5800円	0116
	ランニング・ハイ	SPT	レックスエンタテインメント	5800円	0117
4月18日	ダカール'97	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0118
	大冒険 Deluxe 遥かなる海	SLG	ソフトオフィス	5800円	0119
	フェーダ2 ～ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン～	SLG	やのまん（やのまんゲームズ）	5800円	0120
4月25日	キャロムショット（仮称）	ETC	アジェンダ	未定	0121
	IWATOBI PENGUIN ROCKY×HOPPER	ETC	インプローレ	4800円	0122
	Reciproheat 5000	SPT	エクシングエンタテイメント	5800円	0123
	FIGHTERS' IMPACT	格闘	タイトー	5800円	0124
	Neorude（ネオリュード）	RPG	テクノソフト	6800円	0125
	ガメラ2000	STG	デジタルフロンティア	5800円	0126
	ライアット・スターズ	SLG	ヘクト	6800円	0127
	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	5800円	0128
4月下旬	タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5800円	0129
	Parlor! PRO	TBL	日本テレネット	5200円	0130
4月未定	クロウ	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0131
	エルフィンパラダイス	SLG	アスク講談社	6800円	0132
	トランスポートタイクーン～目指せ輸送王!!～	SLG	伊藤忠商事	5800円	0133
	アランドラ	RPG	SCE	未定	0134
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	ADV	SCE	5800円	0135
	新テーマパーク	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0136
	フェード・トゥ・ブラック	ADV	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0137
	水木しげるの妖怪武闘伝	格闘	KSS	5800円	0138
	首都高バトルR	SPT	元気	5800円	0139
	ファイナルドゥーム	STG	ソフトバンク	5800円	0140
	モータルコンバット・トリロジー	格闘	ソフトバンク	3800円	0141
	PALー神犬伝説ー	RPG	東映ビデオ／東北新社	6800円	0142
	actua GOLF	SPT	ナグザット	5800円	0143
	プレイスタジアム2	SPT	バンプレスト	未定	0144
	ファイロ＆クロード	STG	BMGジャパン	未定	0145
5月2日	ジ アンソルブド	ADV	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	7800円	0146
	スーパーブラックバス X	SPT	スターフィッシュデータ	5800円	0147
5月16日	トラ！トラ！トラ！	SLG	ネクサスインターラクト（ダズ）	未定	0148
5月23日	がんばれ森川君2号	PZL	SCE	5800円	0149
	こみゅにてぃぼむ	RPG	フィルインカフェ	5800円	0150
5月未定	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0151
	NFLクォーターバッククラブ'97	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0152
	新戦記ヴァンゲイル	格闘	アローマ（ユーメディア）	未定	0153
	デッドリースカイ（仮称）	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0154
	グリッツ<ザ ピラミッド アドベンチャー>	ACT	三洋電機	5800円	0155
	NASCAR RACING（仮称）	SPT	シエラ・パイオニア	5800円	0156
	エーベルージュ	SLG	タカラ	5800円	0157

＜カレンダーの見方＞赤字は初登場のもの、青字は発売日が変更されたものです。価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。右端の数字はアンケートのページで使用します。
タイトルの前に［64DD］とあるのはNINTENDO64DDディスクドライブ専用のものです。
＜ジャンル略称＞ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

新作ゲーム発売カレンダー

97年未定	インパクトレーシング	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0255
	テストドライブ（仮称）	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0256
	ツインビーミラクル〜不思議なベルの大陸〜	RPG	コナミ	未定	0257
	メタルギア ソリッド	ACT	コナミ	未定	0258
	リーサルエンフォーサーズ Deluxe Pack	STG	コナミ	5800円	0259
	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	SPT	サン電子（サンソフト）	6800円	0260
	フォトジェニック	SLG	サン電子（サンソフト）	未定	0261
	真髄・碁仙人	TBL	J・ウイング	8900円	0262
	ひとつやふたつ… いつつや怪談	ADV	システムサコム	5800円	0263
	栄光のセントアンドリュース	SPT	小学館プロダクション	5800円	0264
	がんばれ!!ケイビくんデパートが占領されちゃった〜の巻	ACT	タイムワーナーインタラクティブ	未定	0265
	アドヴァンスドV.G.2	格闘	テイジイエル（TGL）	未定	0266
	えこのKIDS〜誰が為に金は成る〜	TBL	テイジイエル（TGL）	5800円	0267
	TILK〜青い海から来た少女〜	RPG	テイジイエル（TGL）	5800円	0268
	ファーランドストーリー 〜四つの封印〜	RPG	テイジイエル（TGL）	6800円	0269
	エースコンバット2	STG	ナムコ	未定	0270
	ガンバレット（仮称）	STG	ナムコ	未定	0271
	子育てクイズ マイエンジェル	ETC	ナムコ	未定	0272
	テイルズ オブ デスティニー	RPG	ナムコ	未定	0273
	ホタル（仮称）	ACT	パイオニアLDC	未定	0274
	聖龍伝説（仮称）	格闘	バップ	未定	0275
	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	5800円	0276
	リアルロボット戦線	SLG	バンプレスト	6800円	0277
	ハークス アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0278
	Dear Friends	SLG	ビジュアルアーツ	5800円	0279
	バックガイナー 〜よみがえる勇者たち〜	SLG	ビング	未定	0280
	RAY MAN2（仮称）	ACT	UBIソフト	未定	0281
	アルナムの翼〜焼塵の空の彼方へ〜	RPG	ライトスタッフ	未定	0282
	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定	0283
発売日未定	RPGツクール3	ETC	アスキー	未定	0284
	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0285
	シミュレーションRPGツクール	ETC	アスキー	未定	0286
	ナノテック ウォリアー	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0287
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編	SLG	ウイネット（NETYOU）	未定	0288
	オメガブースト	STG	SCE	未定	0289
	クライムクラッカーズ2	RPG	SCE	未定	0290
	GREAT PEAK〜蒼天の白き神の座（仮称）	SLG	SCE	未定	0291
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	PZL	SCE	未定	0292
	ワンダーショック 〜1950 アメリカンドリームズ〜	TBL	SCE	未定	0293
	MLB Pennant Race	SPT	SCE（SCEI）	未定	0294
	Monster Truck Rally（仮称）	SPT	SCE（SCEI）	未定	0295
	ドラゴンクエストⅦ（仮称）	RPG	エニックス	未定	0296
	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode1 「月の神殿」	ADV	カプコン	未定	0297
	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode2「死闘！ワイリーナンバーズ」	ADV	カプコン	未定	0298
	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode3 「最後の戦い!!」	ADV	カプコン	未定	0299
	ブレス・オブ・ファイアⅢ	RPG	カプコン	未定	0300
	ロックマンX4	ACT	カプコン	未定	0301
	ウルトラ万馬券（仮称）	ETC	カルチャーブレーン	未定	0302
	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	RPG	カルチャーブレーン	未定	0303
	VIPER（仮称）	STG	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円	0304
	竜機伝承（仮称）	SLG	KSS	未定	0305
	Nap・Nap	ADV	ゲンテック	未定	0306
	ヴァーチャパークtheフィッシュ 〜ブクブクダイバー〜	ETC	光栄	5800円	0307
	幻想水滸伝Ⅱ	RPG	コナミ	未定	0308
	実況パワフルプロ野球'97	SPT	コナミ	5800円	0309
	パロウォーズ	SLG	コナミ	5800円	0310
	ミッドナイトラン〜ロードファイター2	SPT	コナミ	5800円	0311
	DOOPERS	SPT	サイバーテック・デザイン	5800円	0312
	PROJECT CHAOS	RPG	サイバーテック・デザイン	5800円	0313
	アウトライブZERO（仮称）	RPG	サン電子（サンソフト）	未定	0314
	THE MACH GOLF	SPT	ズーメックス	5800円	0315
	ザウバー	STG	スクウェア	未定	0316
	グランドチャピオンズラリー	SPT	スクウェア（アクエス）	未定	0317
	スーパーライブスタジアム	SPT	スクウェア（アクエス）	5800円	0318
	ハイパーツアー	ACT	スリーディ	未定	0319
	リモコンヘリコプター	SLG	スリーディ	未定	0320
	アタリアーケードクラシック	ETC	ソフトバンク	3800円	0321
	ウォーゴッズ	格闘	ソフトバンク	3800円	0322
	タイガーシャーク	STG	ソフトバンク	3800円	0323
	T-MEK（仮称）	ACT	ソフトバンク	3800円	0324
	ドライバー	ACT	ソフトバンク	3800円	0325
	ローカス（仮称）	SPT	ソフトバンク	3800円	0326
	装甲騎兵ボトムズ	ACT	タカラ	未定	0327
	ウキウキ釣り天国（仮称）	SLG	テイチク	未定	0328
	BOUNTY ARMS	ACT	データウェスト	未定	0329
	Cat The Ripper 〜13人目の探偵士〜	ADV	トンキンハウス	5800円	0330
	ディレクター	SLG	トンキンハウス	未定	0331
	モンスターコレクション	SLG	トンキンハウス	未定	0332
	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0333
	フォーミュラ・サーカス	SPT	日本物産	5800円	0334
	Jump KID（仮称）	ACT	ニュー	未定	0335
	NoëL2（仮称）	ETC	パイオニアLDC	未定	0336
	タイブレーク	SPT	バディ	未定	0337
	MOBIL SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	SLG	バンダイ	6800円	0338
	エアーコマンダー	SLG	バンプレスト	5800円	0339
	鉄夢（仮称）	RPG	バンプレスト	未定	0340
	ボールブレイザー	SPT	BPS	5800円	0341
	スワッグマン	ACT	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	未定	0342
	マイホーム・ドリーム（仮称）	SLG	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	未定	0343
	オーガリアンー亜人伝ー（仮称）	RPG	ビジュアルアーツ	未定	0344
	LIPROS（仮称）	ACT	ビジュアルアーツ	未定	0345
	初恋ばれんたいん	SLG	ファミリーソフト	5800円	0346
	猿田彦の暗号（仮称）	ETC	フォーツーツー	未定	0347
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5800円	0348

セガサターン

2月7日	NHL パワープレイ'96	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0349
	蒼穹紅蓮隊	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0350

5月未定	西暦1999〜ファラオの復活〜	ACT	BMGジャパン	未定	0158
	STRESSLESS LESSON〜れすれす〜	PZL	マックス ファイブ	4980円	0159
今春	マジック・ザ・ギャザリング	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0160
	ダービースタリオン	SLG	アスキー	未定	0161
	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	ADV	アスク講談社	6800円	0162
	Ash to Ash（仮称）	SLG	イースリースタッフ	未定	0163
	バーチャルバスフィッシング（仮称）	SPT	イースリースタッフ	未定	0164
	ブリガンダイン〜幻想大陸戦記〜	SLG	イースリースタッフ	5800円	0165
	熱砂の惑星	ADV	伊藤忠商事	未定	0166
	G・O・D〜目覚めよと呼ぶ声が聴こえ〜	RPG	イマジニア	未定	0167
	メルティランサー2	SLG	イマジニア	未定	0168
	あかずの間	ADV	ヴィジット	5800円	0169
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	格闘	SNK	未定	0170
	サムライスピリッツ剣客指南パック（『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』同梱版）	格闘	SNK	5800円	0171
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	6800円	0172
	メタルスラッグ	ACT	SNK	未定	0173
	戦闘国家 ー改ーIMPROVED	SLG	SCE	未定	0174
	るろうに剣心ー明治剣客浪漫譚ー十勇士陰謀編	RPG	SCE	未定	0175
	NHL Power Rink'97	SPT	SCE（SCEI）	未定	0176
	NFL GAME DAY	SPT	SCE（SCEI）	未定	0177
	棋太平	TBL	エス・ピー・エス	未定	0178
	火竜娘 ー高悠環編ー ー柳判官編ー	ADV	ガスト	未定	0179
	マリーのアトリエ 〜ザールブルグの錬金術士〜	RPG	ガスト	未定	0180
	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0181
	VIRTUAL飛龍の拳	格闘	カルチャーブレーン	5800円	0182
	バーチャルウルトラベースボール（仮称）	SPT	カルチャーブレーン	5800円	0183
	飛龍の拳 コレクション	ACT	カルチャーブレーン	5800円	0184
	プロ指南 ウルトラ麻雀 兵（つわもの）（仮称）	ETC	カルチャーブレーン	5800円	0185
	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0186
	THE HIVE WARS	STG	KSS	6800円	0187
	ゲーム日本史〜天下人秀吉と家康〜	ETC	光栄	6800円	0188
	ダークハンター〜（下）妖魔の森〜	ETC	光栄	6800円	0189
	ホームドクター	ETC	サクセス	6800円	0190
	イバラード（仮称）	ADV	システムサコム／テレビ朝日	未定	0191
	ZERO DIVIDE2	格闘	ズーム	未定	0192
	TOBAL 2	格闘	スクウェア	未定	0193
	ファイナルファンタジータクティクス	SLG	スクウェア	未定	0194
	ファイナルファンタジーⅣ	RPG	スクウェア	未定	0195
	秘・宝・王〜もうお前とは口きかん!!〜	TBL	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定	0196
	NHL オープンアイス（仮称）	SPT	ソフトバンク	3800円	0197
	ラーマ（仮称）	ADV	ソフトバンク	6800円	0198
	ボイスアイドルコレクション〜プールバーストーリー〜	ETC	データイースト	6800円	0199
	モンスターファーム	SLG	テクモ	未定	0200
	スノークィーン	ETC	東北新社	4800円	0201
	タイムクライシス	STG	ナムコ	未定	0202
	バウンティソード・ファースト	RPG	パイオニアLDC	未定	0203
	地獄先生ぬ〜べ〜	SLG	バンダイ	5800円	0204
	ネクストキング 恋の千年王国	SLG	バンダイ	6800円	0205
	魔導都市エルピス	RPG	バンプレスト	未定	0206
	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	RPG	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	未定	0207
	メタルエンジェル3（仮称）	SLG	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	5800円	0208
	蜃気楼回廊	ADV	プレ・ステージ	5800円	0209
	英雄志願 Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6800円	0210
	雲海の撃墜王	STG	マイクロネット	未定	0211
	メルトーフューチャリングエディ BY アイアンメイデン〜	STG	マップジャパン	未定	0212
	X-COM 未知なる侵略者	SLG	メディアクエスト	5800円	0213
	CROC！（仮称）	ACT	メディアクエスト	未定	0214
	ボディバイオニクス〜驚異の小宇宙 人体〜	ACT	メディアクエスト	5800円	0215
	RUNABOUT 'ランナバウト'	SPT	やのまん（やのまんゲームズ）	5800円	0216
	ProofClub プルーフクラブ	TBL	ユタカ	5800円	0217
	聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	5800円	0218
	聖刻1092 操兵伝［仮面付限定版］	RPG	ユタカ	9800円	0219
6月下旬	10101（仮称）	ACT	サンテックジャパン	5800円	0220
6月未定	バーガー バーガー	SLG	ギャップス	5800円	0221
	狙われた街（仮称）	RPG	ケー・エー・ジェー	未定	0222
7月未定	ラグナキュール	RPG	SME	5800円	0223
	夢・色いろ	SLG	フェザード	5800円	0224
今夏	ツタンカーメンの遺言（仮称）	ADV	ウィザード	未定	0225
	攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL	STG	SCE	未定	0226
	BIO HAZARD 2	ADV	カプコン	未定	0227
	どきどき ポヤッチオ	RPG	キングレコード	5800円	0228
	はじめの一歩 THE FIGHTING! CHANCE ONE'S ARMS	SLG	講談社	5800円	0229
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 〜虹色の青春〜	ADV	コナミ	未定	0230
	RIVEN The Sequel to MYST	ADV	サン電子（サンソフト）	未定	0231
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ＆ゴーWGP ハイパーヒート	SLG	ジャレコ	未定	0232
	LUCIFERD（ルシファード）〜世紀末への挑戦〜	RPG	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	0233
	GUNDAM THE BATTLE MASTER	格闘	バンダイ	6800円	0234
	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	ADV	バンダイ	未定	0235
	ドラゴンボールGT（仮称）	格闘	バンダイ	未定	0236
	ジャングルパーク	ETC	バンダイビジュアル	4800円	0237
	メタルドレッド	STG	バンダイビジュアル	5800円	0238
	グランド・セフト・オート（仮称）	SPT	BMGジャパン	未定	0239
	スパイダー（仮称）	ACT	BMGジャパン	未定	0240
	ARMORED CORE	ACT	フロムソフトウェア	5800円	0241
	個人教授	SLG	毎日コミュニケーションズ	未定	0242
	卒業 VACATION	SLG	毎日コミュニケーションズ	未定	0243
10月未定	true real fantasy（仮称）	RPG	ドリームキューブ	未定	0244
11月未定	FENSER	SLG	サイバーテック・デザイン	未定	0245
今秋	G王 KING OF GAMES	ETC	クレフ	未定	0246
	修羅の門	格闘	講談社	5800円	0247
	雀じゃん恋しましょ（仮称）	TBL	ビスコ	未定	0248
	SHADOW TOWER	RPG	フロムソフトウェア	5800円	0249
97年未定	名探偵スチールウッド（仮称）	ADV	アイディアファクトリー	未定	0250
	ザ・心理ゲーム2	ETC	ヴィジット	未定	0251
	リンダキューブアゲイン	RPG	SCE	未定	0252
	メイン・ローター（仮称）	STG	エフコンピュータ・エンターテイメント	5800円	0253
	Jリーグエキサイトステージ V1	SPT	エポック社	未定	0254

2月7日	プラドルDISC データ編 レースクィーンG	ETC	Sada Soft	3800円	0351
	エリア51	STG	ソフトバンク	5800円	0352
	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	5800円	0353
	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	ビクターインタラクティブソフトウエア（パック イン ソフト）	6800円	0354
2月14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0355
	天城紫苑	ADV	CLIP HOUSE	6800円	0356
	だいな♡あいらん	ETC	ゲーム アーツ	6800円	0357
	ぷよぷよ SUN	PZL	コンパイル	4800円	0358
	サクラ大戦 花組通信	ETC	セガ	4800円	0359
	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	セガ	2800円	0360
	クレオパトラフォーチュン	TBL	タイトー	5800円	0361
	ROOM MATE～井上涼子～	SLG	データム・ポリスター	5800円	0362
	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	ビデオシステム	3800円	0363
	エレベーターアクション・エレベーターアクション リターンズ	ACT	ビング	5800円	0364
2月21日	WWF イン・ユア・ハウス	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0365
	三國志バリューセット（「三國志Ⅴ」「三國志 リターンズ」同梱版）	SLG	光栄	12800円	0366
	信長の野望バリューセット（「信長の野望・天翔記」「信長の野望 リターンズ」同梱版）	SLG	光栄	11800円	0367
	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	STG	セガ	3800円	0368
	重装騎兵レイノス2	ACT	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	5900円	0369
	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	ポニーキャニオン／テレビ東京	5800円	0370
2月28日	NBA ジャム エクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0371
	スペースジャム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0372
	新海底軍艦 鋼鉄の孤独	SLG	アスキー	6800円	0373
	首都高バトル'97	SPT	イマジニア	5800円	0374
	ウルフファング・SS 空牙2001	STG	エクシングエンタテイメント	5800円	0375
	ふしぎの国のアンジェリーク	TBL	光栄	5800円	0376
	パネルティア ストーリー ～ケルンの大冒険～	RPG	翔泳社	6200円	0377
	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	ETC	セガ	4800円	0378
	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes	SPT	T&Eソフト	6800円	0379
	天地無用！ 連鎖必要	PZL	パイオニアLDC	6800円	0380
	キューブバトラー	ETC	やのまん（やのまんゲームズ）	5800円	0381
2月下旬	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ETC	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2980円	0382
2月未定	THE LEGEND OF EDEN2	STG	日本コロムビア	未定	0383
	続ぐっすんおよよ	PZL	バンプレスト	5800円	0384
	「CRITICOM」ーザ・クリティカルコンバットー	格闘	ビック東海	5800円	0385
3月7日	WORMS	SLG	アイマックス	5800円	0386
	ヘンリーエクスプローラーズ	STG	コナミ	6800円	0387
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	セガ	6800円	0388
	GAME-WARE Vol.4	ETC	ゼネラル・エンタテイメント	2980円	0389
	プラネット・ジョーカー	STG	ナグザット	5800円	0390
	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	STG	バンダイ	4800円	0391
3月上旬	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	5800円	0392
3月14日	きゅー爆っく	ACT	アクティビジョンジャパン	5800円	0393
	爆れつハンターR	RPG	キングレコード	5800円	0394
	AMOK	STG	光栄	5800円	0395
	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	セガ	未定	0396
	アドヴァンストV.G.（初回限定ジグソーパズル付）	格闘	テイジイエル（TGL）	9800円	0397
	優駿～クラシックロード～	SLG	ビクターインタラクティブソフトウエア（パック イン ソフト）	5800円	0398
3月20日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	ETC	コナミ	2800円	0399
3月中旬	フィッシング甲子園Ⅱ	SPT	キングレコード	6800円	0400
3月21日	神凰拳	格闘	ザウルス	5800円	0401
	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	セガ	未定	0402
	SANKYO FF（パチンコハンドル型コントローラ）	ETC	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	0403
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	SLG	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	0404
3月28日	Civilization 新世界七大文明	SLG	アスミック	5800円	0405
	太平洋の嵐2 ～疾風の艨艟～	SLG	イマジニア	6800円	0406
	太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス	SLG	イマジニア	7800円	0407
	メタルスラッグ	ACT	SNK	5800円	0408
	メタルスラッグ〈お買得セット〉	ACT	SNK	7800円	0409
	センチメンタル・グラフティ・ファーストウィンドウ	ETC	NECインターチャネル	2980円	0410
	三國志 孔明伝	RPG	光栄	7800円	0411
	大航海時代Ⅱ	SLG	光栄	6800円	0412
	実戦パチンコ必勝法！TWIN	TBL	サミー工業	5800円	0413
	花組対戦コラムス	PZL	セガ	5800円	0414
	プロ野球 グレイテストナイン'97	SPT	セガ	未定	0415
	パズルボブル3	PZL	タイトー	5800円	0416
	モンスタースライダー	PZL	ダットジャパン	5800円	0417
3月下旬	ゲーム天国	STG	ジャレコ	5800円	0418
	ゲーム天国 極楽パック（ビデオ付）	STG	ジャレコ	7800円	0419
	卒業 ～クロスワールド～	ADV	小学館プロダクション	5800円	0420
	クレイジー イワン	STG	ソフトバンク	5800円	0421
	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	TBL	データイースト	6800円	0422
	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	STG	バンダイ	6800円	0423
	ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～	SLG	ヒューマン	5800円	0424
	エイナスファンタジーストーリーズ THE FIRST VOLUME	RPG	メディアワークス	5800円	0425
3月未定	X2	STG	カプコン	未定	0426
	サイバーボッツ～フルメタル マッドネス～	格闘	カプコン	5800円	0427
	サイバーボッツ 超限定版	格闘	カプコン	7800円	0428
	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	グラムス	6800円	0429
	実戦パチスロ必勝法! 4	TBL	サミー工業	5800円	0430
	わくわく7	格闘	サン電子（サンソフト）	5800円	0431
	わくわく7（拡張RAM付）	格闘	サン電子（サンソフト）	7800円	0432
	マンクスTTースーパーバイクー	SPT	セガ	未定	0433
	リターン・ファイアー	ACT	ソフトバンク	3800円	0434
	ファーランドストーリー ～破亡の舞～	RPG	テイジイエル（TGL）	6800円	0435
	ドラゴンマスターシルク	RPG	データム・ポリスター	6800円	0436
	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	ETC	徳間書店インターメディア	9800円	0437
	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	ETC	徳間書店インターメディア	12800円	0438
	マジカルホッパーズ	ACT	バンダイ	6800円	0439
	GRANDREAD	SLG	バンプレスト	未定	0440
	スタンバイ Say You!	SLG	ヒューマン	5800円	0441
	幻のブラックバス	SPT	メイクソフトウェア	5800円	0442
	ゼロヨンチャンプ DooZyーJ Type-R	ETC	メディアリング	6800円	0443
4月4日	アンジェリークSpecial2	SLG	光栄	7800円	0444
	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	ETC	光栄	6800円	0445
	ダークハンター～（上）異次元学園～	ETC	光栄	6800円	0446
4月11日	東京SHADOW	ADV	タイトー	8800円	0447
4月18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	ETC	ダイキ	6800円	0448
4月25日	龍的五千年	ADV	イマジニア	6800円	0449
	キャスパー	ACT	インタープレイ	5800円	0450
	デジグ・アクアワールド	PZL	増田屋コーポレーション	4800円	0451
	デジグ TIN TOY	PZL	増田屋コーポレーション	4800円	0452
4月下旬	御意見無用ーAnarchy in the NIPPONー（仮称）	格闘	メディアミューズ	5800円	0453
4月未定	クロウ	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0454
	ブラックドーン	STG	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	5800円	0455
	新テーマパーク	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0456
	インパクト レーシング	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0457
	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	Sada Soft	3800円	0458
	ワラワラウォーズ 激闘！大軍団バトル	SLG	翔泳社	未定	0459
	超FLAPPY	PZL	デービーソフト	5800円	0460
	actua GOLF	SPT	ナグザット	5800円	0461
5月2日	ジ・アンソルブド	ADV	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	7800円	0462
5月9日	フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	ETC	メディアエンターテイメント	5800円	0463
5月下旬	エーベルージュ	SLG	タカラ	5800円	0464
5月未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ACT	ジャレコ	5800円	0465
今春	アイアンブラッド	格闘	アクレイムジャパン	5800円	0466
	ナイスショット	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0467
	マジック・ザ・ギャザリング	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0468
	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	ADV	アスク講談社	6800円	0469
	デザエモン2（DEZA2）	ETC	アテナ	未定	0470
	峠KING THE SPIRITS2	SPT	アトラス	未定	0471
	スノークィーン	ETC	アリアドネメディア	4800円	0472
	ジーベクター	STG	伊藤忠商事	未定	0473
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	6800円	0474
	スレイヤーズ（仮称）	SLG	角川書店／ESP	未定	0475
	魔法学園 ルナ!	RPG	角川書店／ESP	未定	0476
	BIO HAZARD	ADV	カプコン	5800円	0477
	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0478
	GRANDIA	RPG	ゲーム アーツ	未定	0479
	ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～	ETC	光栄	6800円	0480
	ダークハンター～（下）妖魔の森～	ETC	光栄	6800円	0481
	提督の決断Ⅲ	SLG	光栄	9800円	0482
	実況パワフルプロ野球'97	SPT	コナミ	未定	0483
	機動戦艦ナデシコ やっぱり最後は『愛が勝つ』？	ADV	セガ	5800円	0484
	FAKE DOWN	ADV	システムサコム	未定	0485
	コマンド アンド コンカー	SLG	セガ	6800円	0486
	スカイターゲット	STG	セガ	未定	0487
	ヴォイス ステーション Part1	ETC	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定	0488
	アサルトリグス	STG	ソフトバンク	5800円	0489
	ドゥーム	STG	ソフトバンク	5800円	0490
	プライマルレイジ	格闘	ソフトバンク	3800円	0491
	D-XHIRD	格闘	タカラ	未定	0492
	SKULL FANG～空牙外伝～	STG	データイースト	5800円	0493
	Jリーグ GO!GO!GOAL（仮称）	SPT	テクモ	未定	0494
	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	徳間書店インターメディア	5800円	0495
	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	SLG	バンダイビジュアル	6800円	0496
	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ～	ADV	BMGジャパン	6800円	0497
	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	ETC	ビクターインタラクティブソフトウエア（パック イン ソフト）	未定	0498
	英雄志願 Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6800円	0499
	CROC！（仮称）	ACT	メディアクエスト	未定	0500
	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	SLG	メディアクエスト	5800円	0501
	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	ACT	メディアクエスト	5800円	0502
7月上旬	ファンタズム	ADV	アウトリガー工房	9800円	0503
7月未定	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0504
今夏	DESIRE ～背徳の螺旋～	ADV	イマジニア	未定	0505
	X-MEN VS. STREET FIGHTER	格闘	カプコン	未定	0506
	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～（仮称）	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0507
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春～	ADV	コナミ	未定	0508
	RIVEN The sequel to MYST	ADV	サン電子（サンソフト）	未定	0509
	タンク（仮称）	SLG	BMGジャパン	未定	0510
	麻雀青天井	TBL	毎日コミュニケーションズ	5800円	0511
	レイヤーセクションⅡ（仮称）	STG	メディアクエスト	未定	0512
	瞳 Evolution（仮称）	SLG	メディアリング	未定	0513
	REAL SOUND	ADV	ワープ	6800円	0514
9月未定	ファンズフォルム（仮称）	ADV	日本エムエムアイテクノロジー	5800円	0515
今秋	HOP STEP あいどる（仮称）	SLG	メディアエンターテイメント	6800円	0516
97年未定	JリーグエキサイトステージV1	SPT	エポック社	未定	0517
	大戦略 STRONG STYLE	SLG	OZクラブ	6800円	0518
	デッドリースカイ（仮称）	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0519
	モトクロス（仮称）	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0520
	ガーディアンフォース	STG	サクセス	未定	0521
	コットン2	STG	サクセス	未定	0522
	真髄・碁仙人	TBL	J・ウイング	8900円	0523
	BAROQUE	RPG	スティング	未定	0524
	幻の魚（The Phantom Fish）	SLG	ソフトオフィス	未定	0525
	スチームハーツ	STG	テイジイエル（TGL）	未定	0526
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	RPG	パイオニアLDC	未定	0527
	ハークス アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0528
	DREAM SQUARE 山田まりや	ETC	ビデオシステム	3800円	0529
	RAY MAN2（仮称）	ACT	UBIソフト	未定	0530
98年春	レクイエム（仮称）	RPG	日本アートメディア	未定	0531
発売日未定	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0532
	ダービースタリオン（仮称）	SLG	アスキー	未定	0533
	英雄降臨	SLG	アルファ・オメガソフト	未定	0534
	ウェルカムハウス	ADV	イマジニア	未定	0535
	ぱにっくちゃん	ADV	イマジニア	未定	0536
	プロピンボール	TBL	イマジニア	未定	0537
	逆鱗弾	STG	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	5800円	0538
	BLAM! マシーンヘッド	STG	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	5800円	0539
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編	SLG	ウイネット（NETYOU）	未定	0540
	センチメンタル・グラフティ	SLG	NECインターチャネル	未定	0541
	卒業S	SLG	NECインターチャネル	6800円	0542
	同級生2	ADV	NECインターチャネル	未定	0543
	ドラゴンナイト4	SLG	NECインターチャネル	未定	0544

新作ゲーム発売カレンダー

発売日	タイトル	ジャンル	メーカー	価格	No.
発売日未定	ゴールデンアイ007	ACT	任天堂	未定	0641
	ゴルフ（仮称）	SPT	任天堂	未定	0642
	ジャングル大帝（仮称）	ADV	任天堂	未定	0643
	スーパーマリオRPG2（仮称）	RPG	任天堂	未定	0644
	［64DD］ゼルダの伝説64（仮称）	RPG	任天堂	未定	0645
	バギーブギー（仮称）	SPT	任天堂	未定	0646
	ボディハーベスト（仮称）	ETC	任天堂	未定	0647
	［64DD］MOTHER3（仮称）	RPG	任天堂	未定	0648
	ヨッシーアイランド64	ACT	任天堂	未定	0649
	金田一少年の事件簿（仮称）	ADV	ハドソン	未定	0650
	パワーリーグ64（仮称）	SPT	ハドソン	未定	0651
	スーパーファミコン				
2月21日	糸井重里のバス釣りNo.1	SPT	任天堂	7800円	0652
2月28日	忍たま乱太郎3	ACT	カルチャーブレーン	6980円	0653
	スーパーボンバーマン5	ACT	ハドソン	6980円	0654
3月7日	アニマニアクス	ACT	コナミ	5800円	0655
	パチスロ完全攻略～ユニバーサル新台入荷 vol.1～	TBL	日本シスコン	5980円	0656
3月14日	マジックボール	ACT	プランニングオフィスワダ（POW）	6800円	0657
3月20日	実況パワフルプロ野球3 '97春	SPT	コナミ	6800円	0658
3月28日	ソリッドランナー	RPG	アスキー	8000円	0659
	ダークロウ ～Meaning of Death～	RPG	アスキー	8000円	0660
	プロ麻雀　兵（つわもの）	ETC	カルチャーブレーン	6980円	0661
3月下旬	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	PZL	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0662
3月未定	実戦パチスロ必勝法!TWIN	TBL	サミー工業	5980円	0663
	Parlor! Mini 5	TBL	日本テレネット	4900円	0664
	同級生2	ADV	バンプレスト	7980円	0665
今春	スーパーダブル役満Ⅱ	TBL	バップ	7500円	0666
今夏	ふね太郎	SPT	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	未定	0667
97年未定	ああっ女神さまっ（仮称）	TBL	KSS	未定	0668
発売日未定	あかずの間	ADV	ヴィジット	未定	0669
	クーリースカンク	ACT	ヴィジット	未定	0670
	ファイティングアイスホッケー	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円	0671
	PC-FX				
2月28日	アニメフリークFX Vol.4	ETC	NECホームエレクトロニクス	6800円	0672
3月14日	Last Imperial Prince	RPG	NECホームエレクトロニクス／日本アプリケーション	8800円	0673
今春	続・初恋物語　～修学旅行～	SLG	NECホームエレクトロニクス／徳間書店インターメディア	未定	0674
発売日未定	卒業R	SLG	NECアベニュー	未定	0675
	アルバレアの乙女	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0676
	ドラゴンナイト4	SLG	NECアベニュー	8800円	0677
	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0678
	スパークリング フェザー	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定	0679
	超神兵器 ゼロイガー	STG	NECホームエレクトロニクス	7800円	0680
	となりのプリンセス ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0681
	ルルリ・ラ・ルラ	ACT	NECホームエレクトロニクス	7800円	0682
	惑星攻機隊 りとるキャッツ	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0683
	みにまむなのにっく	ADV	スタジオOX／NECホームエレクトロニクス	未定	0684
	ペブルビーチの波涛（仮称）	SPT	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定	0685
	MASTERS 遥かなるオーガスタ3（仮称）	SPT	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定	0686
	天外魔境Ⅲ NAMIDA	RPG	ハドソン	未定	0687
	負けるな! 魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NECホームエレクトロニクス	未定	0688
	3DO				
発売日未定	テレビのツボ 迷プロデューサー伝説	ETC	アラジン工房	6800円	0689
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	ETC	学漫	3980円	0690
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	ETC	学漫	3980円	0691
	ナオコとヒデ坊 国語の天才1	ETC	学漫	3980円	0692
	ナオコとヒデ坊 算数の天才3	ETC	学漫	3980円	0693
	キッズTV	ETC	The 3DO Company	未定	0694
	スターファイター（仮称）	STG	The 3DO Company	未定	0695
	バトルスポーツ（仮称）	SPT	The 3DO Company	未定	0696
	即戦力の宝石	TBL	G・A・M	未定	0697
	碁仙人	TBL	Jウイング	未定	0698
	横町3丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	未定	0699
	M2				
97年未定	Dの食卓2	ADV	ワープ	8800円	0700
	NEO・GEO				
2月28日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	格闘	SNK	32000円	0701
3月21日	BREAKERS ブレイカーズ	格闘	ビスコ	29800円	0702
	NEO・GEO CD				
2月14日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEO・GEO Collection	ETC	SNK	3800円	0703
2月21日	ティンクルスタースプライツ	STG	ADK	5800円	0704
3月28日	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	SNK	6800円	0705
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	格闘	SNK	6800円	0706
4月25日	BREAKERS ブレイカーズ	格闘	ビスコ	6800円	0707
	ゲームボーイ				
2月21日	チャルボ55	ACT	日本システムサプライ	3800円	0708
2月28日	タイトーバラエティーパック	ETC	タイトー	3800円	0709
3月未定	ミニ四駆GB Let s &Go!!	RPG	アスキー	5500円	0710
4月25日	シェラザード伝説（仮称）	RPG	カルチャーブレーン	3990円	0711
	SAME GAME（セームゲーム）	PZL	ハドソン	3480円	0712
5月未定	麻雀伝説（仮称）	TBL	カルチャーブレーン	3980円	0713
今夏	ポケットモンスター2 金	RPG	任天堂	3000円	0714
	ポケットモンスター2 銀	RPG	任天堂	3000円	0715
	バーチャルボーイ				
発売日未定	スターシード	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0716
	プロテウスゾーン	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0717
	Out of the Deathmount （仮称）	ETC	J・ウィング	6800円	0718
	新日本プロレスリング 激闘伝説	SPT	トミー	未定	0719
	バーチャルブロック	ETC	ボトムアップ	5300円	0720
	PC-エンジン				
今春	てきぱき ワーキン　ラブ	ADV	NECホームエレクトロニクス	7800円	0721
発売日未定	デッド・オブ・ザ・ブレイン 1&2	SPT	NECホームエレクトロニクス	7800円	0722
発売日未定	魔法少女プリティサミー	ADV	NECインターチャネル	未定	0545
	MONSTER MAKER HOLY DAGGER モンスターメーカー・ホーリーダガー	RPG	NECインターチャネル	6800円	0546
	下級生	ADV	エルフ	未定	0547
	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定	0548
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定	0549
	デジタルピンボール ラスト グラディエイターズ　ver9.7	ETC	カゼ	未定	0550
	スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode1『月の神殿』	ADV	カプコン	未定	0551
	スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode2『死闘！ワイリーナンバーズ』	ADV	カプコン	未定	0552
	スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode3『最後の戦い!!』	ADV	カプコン	未定	0553
	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0554
	ロックマンX4	格闘	カプコン	未定	0555
	LUNAR―エターナルブルー―	RPG	ゲームアーツ	未定	0556
	ヴァーチャパークtheフィッシュ	ETC	光栄	未定	0557
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定	0558
	ときめきミュージックCD2（仮称）	ETC	コナミ	未定	0559
	プラドルDISC vol.4 黒田 美礼	ETC	Sada Soft	3000円	0560
	ミニスカポリス（仮称）	ETC	Sada Soft	未定	0561
	フォトジェニック	SLG	サン電子（サンソフト）	未定	0562
	ぷるるん！withシェイプUPガールズ	PZL	J・ウイング	未定	0563
	3Dウルトラピンボール	ETC	シエラ・パイオニア	5800円	0564
	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	格闘	セガ	未定	0565
	バーチャファイター3	格闘	セガ	未定	0566
	ハート オブ ダークネス	ACT	セガ	6800円	0567
	mr.BONES	ACT	セガ	5800円	0568
	ラストブロンクス／東京番外地	格闘	セガ	未定	0569
	オフロード	ACT	ソフトバンク	3800円	0570
	マジカルドロップ3 ～とれたて増刊号～（仮称）	PZL	データイースト	未定	0571
	怪盗セイント・テール	ADV	トミー	6800円	0572
	シルエットミラージュ	ACT	トレジャー	未定	0573
	東京立身出世伝（仮称）	SLG	ナグザット	5800円	0574
	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0575
	My dream～On Airが待てなくて～	SLG	日本クリエイト	未定	0576
	SUPER 301 SQ（仮称）	ETC	日本物産	未定	0577
	テラクレスタ3D（仮称）	STG	日本物産	5800円	0578
	V.R麻雀（仮称）	TBL	日本物産	未定	0579
	USドラッグチャンプ（仮称）	SPT	日本物産	未定	0580
	カオスシード（仮称）	SLG	ネバーランドカンパニー	未定	0581
	汽船海賊[スチームパイレーツ]（仮称）	RPG	ネバーランドカンパニー	未定	0582
	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	ADV	ハドソン	未定	0583
	エアーコマンダー	SLG	バンプレスト	未定	0584
	ロボット混載RPG（仮称）	RPG	バンプレスト	未定	0585
	大江戸ルネッサンス	SLG	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	未定	0586
	スワッグマン	ACT	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	未定	0587
	ダンジョンマスター（仮称）	RPG	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	未定	0588
	MARICA～真実の世界～	RPG	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	5800円	0589
	バブルシンフォニー	ACT	ビング	未定	0590
	インデペンデンスデイ	ETC	フォックスインタラクティブ	未定	0591
	パチンコファイター（仮称）	TBL	プレ・ステージ	未定	0592
	スタートリング・オデッセイⅠブルーエボリューション	RPG	レイ・フォース	未定	0593
	スタートリング・オデッセイⅡ魔竜戦争	RPG	レイ・フォース	未定	0594
	スタートリング・オデッセイⅢミレニアムの聖戦	RPG	レイ・フォース	未定	0595
	紫炎龍	STG	童	5800円	0596
	NINTENDO64				
3月14日	実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	8900円	0597
3月21日	ブラストドーザー	ACT	任天堂	6800円	0598
3月28日	テュロック	STG	アクレイムジャパン	8480円	0599
3月未定	ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	エポック社	7980円	0600
	JリーグLIVE64	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	未定	0601
	本格4人打ち The麻雀64（仮称）	TBL	ビデオシステム	9800円	0602
4月27日	スターフォックス64（任天堂64振動パック同梱）	STG	任天堂	未定	0603
4月未定	ブレードアンドバレル	STG	コトブキシステム（ケムコ）	9800円	0604
	雷のごとく～超高速囲碁～	TBL	セタ	9800円	0605
5月未定	森田将棋64	TBL	セタ	9800円	0606
	ワイルド チョッパーズ	STG	セタ	9800円	0607
	SONIC WINGS ASSAULT	STG	ビデオシステム	9800円	0608
今春	プロ麻雀 極64	TBL	アテナ	9800円	0609
	麻雀（仮称）	TBL	イマジニア	未定	0610
	ヘクセン	ACT	ゲーム バンク	8800円	0611
	麻雀64	TBL	光栄	9800円	0612
	がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	コナミ	9800円	0613
	MISSION:IMPOSSIBLE	ADV	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	未定	0614
	ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション	SPT	ヒューマン	未定	0615
6月未定	マルチレーシング チャンピオンシップ	SPT	イマジニア	9980円	0616
	レブ・リミット	SPT	セタ	9800円	0617
今夏	3D格闘（仮称）	格闘	イマジニア	未定	0618
	魔法聖紀 エルテイル（仮称）	RPG	イマジニア	9980円	0619
	リーズン（仮称）	TBL	イマジニア	未定	0620
	超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称）	SLG	トミー	未定	0621
	スター・ウォーズ ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア～	ACT	任天堂	未定	0622
	64大相撲（仮称）	SPT	ボトムアップ	未定	0623
11月未定	カメレオン・ツイスト	ACT	日本システムサプライ	9800円	0624
	キャバリーバトル3000	ACT	日本システムサプライ	9800円	0625
今秋	シムシティ2000（仮称）	SLG	イマジニア	未定	0626
97年未定	サッカー64（仮称）	SPT	ハドソン	未定	0627
	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits～	SPT	ハドソン	未定	0628
	デュアルヒーローズ	格闘	ハドソン	未定	0629
	ボンバーマン64（仮称）	ACT	ハドソン	未定	0630
	スーパーロボットスピリッツ	格闘	バンプレスト	未定	0631
発売日未定	Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	イマジニア	未定	0632
	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	ACT	エニックス	未定	0633
	実況ゴルフトーナメント'97（仮称）	SPT	コナミ	未定	0634
	Cu-On-Pa	PZL	T&Eソフト	9800円	0635
	ウルトラドンキーコング（仮称）	ACT	任天堂	未定	0636
	エフゼロ64（仮称）	SPT	任天堂	未定	0637
	カービィのエアライド（仮称）	SPT	任天堂	未定	0638
	クライマー（仮称）	ETC	任天堂	未定	0639
	クリエイター（仮称）	ETC	任天堂	未定	0640

ファミマガ Weekly

NEXT ISSUE 次号予告

次号は **2.14** 発売です 定価 290 YEN

初出等RPG大集合、『ガンダム』も6本立て!

人気シリーズ最新作を含むRPGが大集合。『機動戦士ガンダム』も新作ばかりが6本も！ 最新アーケード情報も満載で、次号もまたまた見逃せないっ!!

GAME INDEX

■プレイステーション

(あ) あかずの間……155
アランドラ……20
ウルティマ アンダーワールド……154
英雄志願 Gal Act Heroism……90
エースコンバット2……32
エーベルージュ……91
(か) ガメラ2000……8
Cross Romance（クロス・ロマンス）……90
クロックタワー2……150
コントラ～レガシー・オブ・ウォー～……153
(さ) 三國志 孔明伝……119
三國志V……120
ジ アンソルブド……142
新スーパーロボット大戦……96
スーパーパンコレクション……155
聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～……136
セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS……90
全日本GT選手権MAX Rev.……44
(た) トゥームレイダース……74・123
闘神伝3……151
ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織……90
TOP GUN FIRE AT WILL……121
ドラゴンナイト4……80・115
トレジャーギア……152
(な) ナムコミュージアムVOL.5……34
Neorude……48
ネクストキング 恋の千年王国……91
NOëL2(仮称)……91
(は) ハームフルパーク……122
初恋ばれんたいん……91
バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム……119
FIGHTERS' IMPACT……46
ファイナルファンタジーⅦ……9・63・147
ブシドーブレード……14
プリンセスメーカー ゆめみる妖精……110
BOYS BE………90・153
(ま) マジックカーペット……122
(や) 厄 痛～呪いのゲーム～……116
(ら) LOVE GAME'S わいわいテニス……125
RUNABOUT……50
Reciproheat 5000……38

■セガサターン

(あ) アサルト リグス……140
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡……28
天城紫苑……125
EVE burst error……86
エリア51……116
エレベーターアクション・エレベーターアクション リターンズ……118
エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～（仮称）……82
(か) 銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～……92
グリッドランナー……151
クレオパトラフォーチュン……126
GAME-WARE Vol.4……40
(さ) サイバーボッツ～フルメタル マッドネス～……132
サクラ大戦 花組通信……127
ジ アンソルブド……142
シミュレーションズー……116
雀帝 バトルコスプレイヤー……91
重装機兵レイノス2……36
新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）……124
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression……26
心霊呪殺師 太郎丸……150
センチメンタル・グラフティ……92
蒼穹紅蓮隊……114
卒業S……92
卒業 ～クロスワールド～……91
(た) だいな♡あいらん……124
デザエモン2（DEZA2）……154
デジタルアンジュ～電脳天使SS～……91
天外魔境 第四の黙示録……68・106
トゥームレイダース……74
東京SHADOW……154
ドラゴンナイト4……78
DREAM SQUARE 雛形あきこ……127
(な) 2TAX GOLD……150
(は) はいぱぁセキュリティーズS……115
パズルボブル3……134
バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム……119
FIGHTERS MEGAMiX……95
フォトジェニック……92
ぷよぷよSUN……126
ボイスファンタジア 失われたボイスパワー……91
(ま) My Dream～On Airが待てなくて～……92
魔法学園 ルナ!……91
幻のブラックバス……155
マンクスTT……138
(や) 優俊～クラッシックロード～……42
(ら) ラストブロンクス……8
ROOMMATE～井上涼子～……91・120

■ニンテンドウ64

マリオカート64……151

■スーパーファミコン

同級生2……92

■NEO・GEO/NEO・GEO CD

ザ・キング・オブ・ファイターズ' 96 NEO・GEO Collection……127

■PC-FX

アニメフリークFX Vol.4……84
となりのプリンセス ロルフィー……93
みにまむなのにっく……93

■アーケード

ストリートファイターⅢ……100
VS雀士ブランニュースターズ……93
麻雀ハイパーリアクション2……93
マジカルドロップⅢ……102

■パソコン

A5Tours……98
ファーランドストーリー～四つの封印～……99
魔法使いになる方法……98

SOFT CALENDAR

2月7日

PS	厄 痛 ～呪いのゲーム～
PS	ドラゴンナイト4
SS	NHL パワープレイ'96
SS	蒼穹紅蓮隊
SS	プラドルDISC データ編 レースクィーンG
SS	エリア51
SS	シミュレーションズー
SS	はいぱぁセキュリティーズS

2月14日

PS	バットマンフォーエヴァ-・ジ・アーケードゲーム
PS	LOVE GAME'S わいわいテニス
PS	マジックカーペット
PS	三國志 孔明伝
PS	三國志V
PS	ハームフルパーク
PS	トゥームレイダース
PS	TOP GUN FIRE AT WILL!
SS	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム
SS	天城紫苑
SS	だいな♡あいらん
SS	ぷよぷよ SUN
SS	サクラ大戦 花組通信
SS	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)
SS	クレオパトラフォーチュン
SS	ROOM MATE～井上涼子～
SS	DREAM SQUARE 雛形あきこ
SS	エレベーターアクション・エレベーターアクション リターンズ
NEO・GEO CD	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEO・GEO Collection

2月21日

PS	WWF イン・ユア・ハウス
PS	宝魔ハンターライム WITH ペイントメーカー
PS	スターファイター3000
PS	天下制覇
PS	デストラクションダービー2 DESTRUCTION DERBY2
PS	ドラえもん2 SOS！ おとぎの国
PS	3D競走馬育成シミュレーションBREEDING STUD ～牧場で逢いましょう～
PS	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖
PS	チョロQ2
PS	Nage Libre(ナージュリーブル) ～螺旋の相剋～
PS	マクロス DIGITAL MISSION VF-X
PS	WING OVER
PS	激烈パチンカーズ
PS	GUNSHIP
SS	WWF イン・ユア・ハウス
SS	三國志バリューセット(「三國志V」「三國志 リターンズ」同梱版)
SS	信長の野望バリューセット(「信長の野望・天翔記」「信長の野望 リターンズ」同梱版)
SS	SEGA AGES／ファンタジーゾーン
SS	重装騎兵レイノス2
SS	ZAP! SNOW BOARDING TRIX
SFC	糸井重里のバス釣りNo.1
NEO・GEO CD	ティンクルスタースプライツ
GB	チャルボ55

2月28日

PS	WORMS
PS	NBA ジャム エクストリーム
PS	スペースジャム
PS	AZITOーアジトー
PS	ダービージョッキーR
PS	ラスベガスドリーム2
PS	ハイパー3Dピンボール
PS	海腹川背・旬
PS	クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～(初回限定ブックレット付)
PS	NBA LIVE97
PS	ソビエトストライク
PS	全日本GT選手権 MAX Rev.
PS	三國無双
PS	ふしぎの国のアンジェリーク
PS	ザ・マスターズファイター
PS	鈍色の攻防 32人の戦車長
PS	FIGHTING NETWORK RINGS
PS	ナムコミュージアムVOL.5
PS	マジカルホッパーズ
PS	THE GREAT BATTLE Ⅵ
PS	3Dベースボールーザ・メジャー
SS	NBA ジャム エクストリーム
SS	スペースジャム
SS	新海底軍艦 鋼鉄の孤独
SS	首都高バトル'97
SS	ウルフファング・SS 空牙2001
SS	ふしぎの国のアンジェリーク
SS	パネルティア ストーリー ～ケルンの大冒険～
SS	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1
SS	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes
SS	天地無用！ 連鎖必要
SS	キューブバトラー
SFC	忍たま乱太郎3
SFC	スーパーボンバーマン5
PC-FX	アニメフリークFX Vol.4
NEO・GEO	リアルバウト餓狼伝説スペシャル
GB	タイトーバラエティーパック

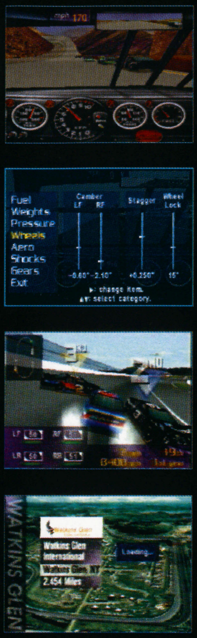
超ウルトラ技（P147～151）に関する質問は
022-213-7555
それ以外の記事に関する質問は
03-3573-8655
まで、
休日を除く月～金曜日の、午後4時から6時の間受け付けています。
質問は本誌掲載の内容に関することに限ります。
ゲームの解答やヒントについてはお答えしておりません。

S・T・A・F・F

〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社 〈発売〉株式会社徳間書店
●発行・編集人／山森尚 ●編集長代行／相澤浩仁 ●編集委員長／山本直人 ●副編集長／北根紀子・佐藤稔・高島寿洋・福成雅英・藤岡浩 ●統括副編集長／曽根丈詞 ●編集委員／村田憲生・山田政彦 〈情報統括部〉●スタッフ／五十嵐達雄・池田菜採・興津祐輔・木浪秀剛・杉村知顕・豊田恵・冨井好史 ●アシスタント／安部正彦・石井暁子・大野恵子・栗山水風・塩路英樹・白石奈々・高山斉樹・中西久・西原孝治・藤本大介・渡辺浩充・渡辺春奈 〈編集〉●スタッフ(東京)／阿部尚希・有金慈青・伊藤明照・小倉賢・柏又和宏・北村光広・木村輝彦・越塚正典・児玉守・五野上良法・佐藤大作・西島卓・室田佳彦・(仙台)／大石美智子・中鉢ゆき子・大友順 ●アシスタント(東京)／小田伸介・加藤義一・金丸久修・川上朋宏・菊地栄行・菊池大介・栗原正行・桑原健次・小菅剛・斎藤淳・佐藤栄一・佐藤世紀・佐藤秀治・篠崎昌三・東海林克己・鈴木しのぶ・田中宏幸・千葉友浩・筒井亨平・土井類・野手泰宏・原如宏・平田陽介・松澤秀樹・松村浩次・松本亮・水上智・宮本正敎・和田麿生・(仙台)／石原敬・井出友希・梅木克也・鎌田潤哉・刈谷幸治・佐藤浩崇・残間浩文・千葉和之 〈進行〉●スタッフ／五嶋美智子・吉田陽子 ●アシスタント／五十嵐恭子・五十嵐紗織 〈営業〉●部長／遠藤剛 ●サブマネージャー／金山泰久・伴勝 ●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一 〈NCC〉●マネージャー／和田秀実 ●サブマネージャー／牛尾滋昭 ●スタッフ／岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子・(仙台)鈴木享子 〈デザイン〉●AD／ブリーフは黒GTR ●表紙／片野厚子 ●スタッフ(仙台)／今村奈緒美 ●アシスタント(仙台)／梅内幸子／佐久間弘子 〈DTP〉●スタッフ(東京)浅利麗・／(仙台)／中村正吾 ●アシスタント(東京)土本麗子・宮本英輝・(仙台)／大久寿之・佐藤祥子・森谷倫子 〈ファミマガLand〉山内恵美 〈編集協力〉●校閲／田中健一郎 ●デザイン／オギワラヒロミ・有限会社クリエイティブプレイ・有限会社高羊舎・St.CAP・目崎慎二・吉野誠 ●DTP／オープンハウス・株式会社コンパット・凸版フォトタイプ株式会社DS課・福嶋一事務所・ワードポップ ●表紙版下／あくせす ●写真／島崎英俊・浜野忠夫・守屋貴章 ●印刷・製本／凸版印刷株式会社

©徳間書店インターメディア 1997 本誌掲載の写真、イラスト、および記事の無断転載を禁じます。なお記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに属するものです。

SIERRA PIONEER



男なら抜いてみな。

全米で最も過激でエキサイティングなモーターレース『NASCAR』がPS版でとうとう日本に上陸する。極限のテクニックを駆使する、爽快アーケードモードと、ドライビング＆セッティング、それに度胸でライバルを蹴散らす、快感シミュレーションモードを搭載。もちろんコース、マシン、ドライバーなどはすべてホットな実戦データをそのまま移植した。さらにプレイヤーのドライビングテクが問われる、テクニカルな2つのオリジナルコースも追加。さあ、この700馬力のモンスターたちを飼い慣らせるか。キミもチャンピオンシップに名乗りを上げろ！

激走バトルレーシングシミュレーション

NASCAR RACING
ナスカーレーシング

NASCAR情報開設予定！
http://www.sierrapioneer.com

1997年5月発売予定
予価5,800円（税別）

● 1人用 ● メモリーカード2ブロック使用 ● ネジコン対応

PAPYRUS

シエラ・パイオニア株式会社
〒153 東京都目黒区下目黒3-5-1 梶浦ビル5F

© 1997 Sierra Pioneer Inc.

"PS" および "PlayStation" は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です

©(P)1996 Sierra On-Line, Inc.© R and/or™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. WH735517400
NASCAR® Racing is officially licensed by NASCAR® #24 DuPont Automotive Finishes and jeff Gordon are granted under license from JG Motorsports, Inc., DuPont, Jeff Gordon and Hendrick Motorsports.
The right to use The name, likeness and image of the Kellogg's Racing Team and Terry Labonte's name in association with Kellogg's Corn Flakes Racing Team are used under license with Hendrick Motorsports for the Kellogg's Corn Flakes #5 Hendrick Motorsports Chevrolet and for Terry Labonte, as agent for the Kellogg's Corn Flakes #5 Hendrick Motorsports Chevrolet. Tide and Tide the Logo are registered trademarks of Procter & Gamble and may not be reproduced without the written consent of Procter & Gamble. Procter & Gamble have licensed these rights to Papyrus Design Group's name. Name and likeness of the #10 Tide car is used under license with LCR, Inc. The Valvoline trademarks, Roush Racing and Mark Martin's name and/or likeness used by authority of Roush Racing, Livonia, MI. The name, marks and race car design of Bahari Racing's #30 car including the trademark of Pennzoil Co., are used under license with Bahari Racing. The bowtie emblem, Monte Carlo, GM Goodwrench Service and related body design are trademarks of the Chevrolet Motor Division, General Motors Corporation and used with permission to Papyrus Design Group, Inc. The name and likeness and marks of #3 GM Goodwrench Service stock car and Dale Earnhardt, are licensed with Dale Earnhardt, Inc.

SEGASATURN
血
邪悪な空気、背後に迫る焦燥感。
いつ襲われるのだろう。道は閉
ざされ助けの声も届かない。生
き延びるには殺るしかない。
DOOMここに参上！
闘
画面は開発中のものです
戦慄の非情アクションシリーズ：ドゥーム
DOOM
DOOM/DOOM II 収録
1997年2月発売/予価5,800円（税別）
SOFT BANK
Williams
Williams Entertainment Inc.
id SOFTWARE
Licensed from
GT Interactive Software
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
発売 ソフトバンク株式会社／販売 ゲームバンク株式会社 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
商品に関するお問い合わせ：03-5642-8146（営業時間：土日・祝日を除く10:00～12:00／13:00～17:00）
©1996 id Software, Inc. All Rights Reserved. Distributed by GAMEBANK Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.

SEGASATURN
'97年2月7日
発売予定
5,800円(税別)
バーチャガン対応
ガンシューティング
暴かれる異星人(エイリアン)との闘争の証
Experience the fierce in-your-face gameplay and incredible realism as you battle the invaders from AREA 51.
Feel the thrill and intensity of the full-motion, non-stop shooting action while you advance through its unknown areas and fire away at anyone and anything that gets in your way.
PRESS START
エリア
AREA 51
MIDWAY
GT
Area 51™ ©1995 Atari Games Corporation. All Rights Reserved. Developed by Mesa Logic, Inc. Converted by Tantalus and Perfect Entertainment Ltd. Distributed by GAMEBANK CORP., under sublicense from GT Interactive Software Corp., under license from Atari Games Corporation. Area 51™ is a trademark of Atari Games Corporation. Midway is a registered trademark of Midway Games Inc. Used by permission. GT and GT Logo are trademarks of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.
SOFT BANK
ゲームバンク株式会社
〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ユーザーサポート　Tel：03-5642-8146
その他お問い合わせTel：03-5642-8117
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

ファミマガWeekly
2月21日号
平成9年2月21日発行 第2巻第7号(通巻16号)
第3種郵便物認可
発行・編集人 山森 尚
発行 徳間書店インターメディア(株)
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(3573)8655
編集/☎03(3573)8609 広告/☎03(3573)8612
発売 (株)徳間書店
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111(代)
定価290円
(本体282円)

雑誌 26613−2／21 ©Tokumashoten Intermedia 1997
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1026613020296